DESCUENTOS: ¡TE REGALAMOS 5 € EN TUS JUEGOS FAVORITOS!

MARCA

player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 7
ABRIL 2009

SÓLO 1,9€

Te enseñamos a ser el mejor luchador

TODOS LOS SECRETOS EN UNA GUÍA ÚNICA

Guitarras y videojuegos

¿TE GUSTA LA MÚSICA? ¡SACA BRILLO A TU CHUPA DE CUERO!



RED FACTION: GUERRILLA

REVOLUCIÓN EN MARTE

Viajamos al planeta rojo para ver el juego más destructivo del año

MADWORLD

EL JUEGO QUE SIEMPRE QUISISTE VER EN TU WII

ADEMÁS... GUÍA DE COMPRAS, TRUCOS, DESCARGAS, MÓVILES, HARDWARE...


HALO WARS
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS

Jump in.

MARCA player

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-Rebeca Saray (fotógrafa)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
- Juandi "Keitaro" (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), Pako Limón, Carlos Losada, Hvnt3r, Dopico.

DISEÑO
Juan Manuel Martín Castillo (Jefe de Diseño y Editor Web) - *jmmcastillo@unidadeditorial.es*
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy
(cgodoy@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Publicidad: Charo Pozuelo
(cpozuelom@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno. 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 35 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

Edita
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 337 32 02
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: Tania Martínez. Directora de Marketing: Samary Fernández. Jefe de Producto: Guillermo Riesgo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h) Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

editorial

Nosotros a lo nuestro

Hay cretinos que no se cansan

CRETINOS. Sí, con mayúsculas. Es lo único que se puede decir de aquellos que siguen en pie de guerra contra los videojuegos. Unas veces por un estudio 'sociológico', otras por un suceso, los videojuegos están siempre en el punto de mira de los que nos quieren colgar -sí, a nosotros, a todos los que formamos parte de un modo u otro de la comunidad de jugadores mundial- el 'sanbenito' de violentos, propensos a la delincuencia y al fracaso escolar y otros tantos problemas.

Personalmente conozco muy pocos casos -por no decir que puedo contarlos con los dedos de una mano- de personas con problemas de socialización u odio irracional causados por los videojuegos. Más bien conozco gente con problemas de socialización por culpa del Bulling (que no Bully, como también quieren ver algunos), problemas depresivos por la falta de soluciones para los jóvenes, por culpa de una sociedad que no ofrece un futuro a nadie, por no hablar de la violencia de género, la falta de vivienda a un precio digno, más trabajo... (¿También tenemos la culpa de eso?)
Problemas todos ellos producidos por una sociedad y un sistema que no sabe cuidar ni de sus propios 'inquilinos'.

> Que no nos cuelguen la etiqueta de violentos, ni la de antisociales. Que no nos cuelguen ninguna etiqueta.

Los videojuegos son un hobby, una afición, una opción de ocio como lo es el cine, la música, irse de pesca, ser seguidor de un equipo de fútbol... Que no nos cuelguen la etiqueta de violentos, ni la de antisociales. Que no nos cuelguen ninguna etiqueta. Como ya dijimos hace unos números, dejen de tratarnos como el chivo expiatorio.



> DAVID SANZ
DIRECTOR
ME GUSTA: El apoyo que Marcador, Marca Motor y El Speaker nos ofrecen. ¡GRACIAS CHICOS!
NO ME GUSTA: Los cretinos que siguen uniendo delincuencia y videojuegos.
JUEGO A: World of Warcraft, más aún. Y ahora a Halo Wars.



Y tú también...
>Ponte en contacto con nosotros en
INFO@MARCAPLAYER.ES
y cuéntanos que tema quieres abordar, etc

El Equipo Marca Player



> GUSTAVO MAESO
PSP, PC Y MÓVILES
ME GUSTA: Que ya huele a bombazos 'pre-E3'.
NO ME GUSTA: Xcast.
JUEGO A: The Lost and Damned y Resistance Retribution.



> CHEMA ANTÓN
WII y DS
ME GUSTA: Que salga la DSi.
NO ME GUSTA: Comer pulpo marciano.
JUEGO A: Rhythm Paradise.



> JUAN GARCÍA
XBOX 360
ME GUSTA: Jugar con los cromos.
NO ME GUSTA: Mi rodilla derecha. Maldita sea.
JUEGO A: Juegos reguleros



> LÁZARO FERNÁNDEZ
PS3
ME GUSTA: Como está quedando mi Naomi
NO ME GUSTA: Perder contra "sucios" al Street Fighter IV
JUEGO A: Street Fighter IV



> JUANMA CASTILLO
JEFE DE DISEÑO
ME GUSTA: Las viejas nuevas aventuras gráficas.
NO ME GUSTA: Sólo una pistola en House of the Dead.
JUEGO A: Art of Murder 2



> SOL GARCÍA
DISEÑO
ME GUSTA: La tortilla de patatas con cebolla.
NO ME GUSTA: Street Fighter IV.
Juego a: Rhytm Paradise



> MIRYAM VEROS
DISEÑO
ME GUSTA: Los nuevos juegos de ritmos musicales
NO ME GUSTA: Los juegos de insectos.
Dejadme jugar a: Street Fighter IV.



> MARIO FERNÁNDEZ
REPORTAJES
ME GUSTA: Mi nuevo corte de pelo.
NO ME GUSTA: Ir a presentaciones farsa.
JUEGO A: RE 5



> REBECA SARAY
FOTOGRAFÍA
ME GUSTA: Los licántropos de Underworld.
NO ME GUSTA: Aún odio las telenovelas.
JUEGO A: F.E.A.R.

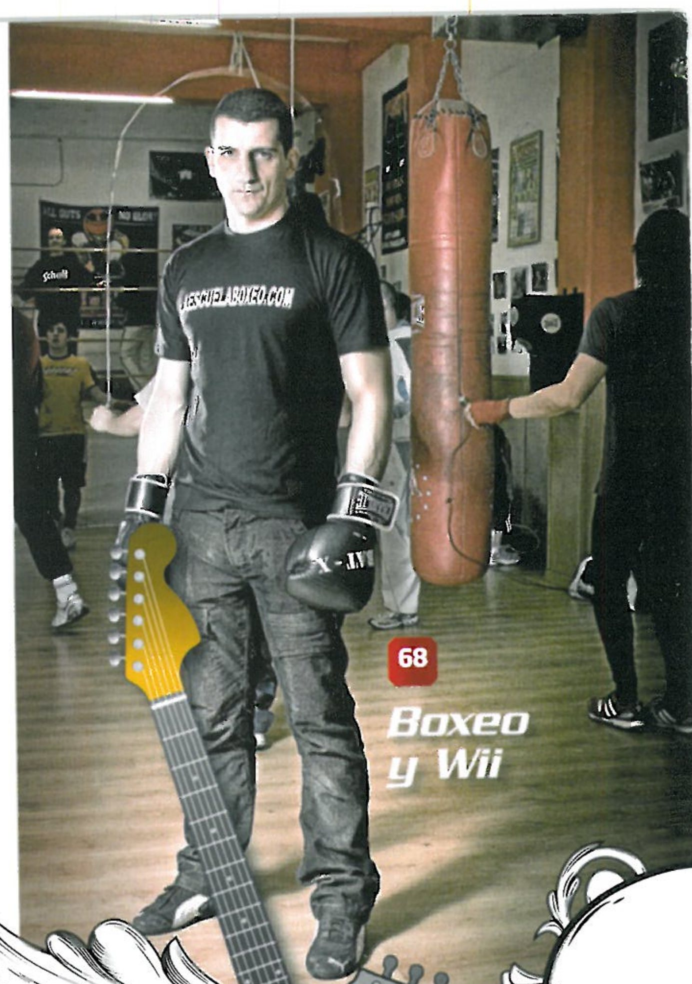


> DIEGO A. FERNÁNDEZ
ACTUALIDAD
ME GUSTA: Resident Evil V
NO ME GUSTA: Que se termine Resident Evil V
Juego a: ¿A qué no lo adivináis?



> JUANDI
ACTUALIDAD
ME GUSTA: Jugar sin parar al gran Halo Wars
NO ME GUSTA: Race Pro.
Juego a: Halo 3, es que nadie puede cansarse de él.

CONTENIDOS







RED FACTION: GUERRILLA

LENIN EN MARTE

Únete a la resistencia y plántale cara al sistema en Red Faction: Guerrilla, un juego demoledor en todos los sentidos

Nadie dijo que la colonización de un planeta fuera fácil. O rápida. Cincuenta años después de los acontecimientos del primer Red Faction, volvemos a Marte, una vez más de mano de Volition, para seguir buscando minerales vitales para la supervivencia de la raza humana, siempre ayudados por los amables miembros de la Earth Defense Force... o no. En esta ocasión, esa Fuerza de Defensa Terrestre que tanto nos ayudó en la primera entrega del juego se ha convertido en una organización que esclaviza a los, en cierto modo, habitantes del Planeta Rojo con un estado policial, una especie de violenta dictadura, que obliga a Mason y su gente a trabajar para beneficio exclusivo de la EDF. Siempre puedes negarte o nadar contracorriente, pero si decides hacerlo, más te vale ser fuerte... Menos mal que, en Marte, la gente sabe organizarse, sus habitantes saben lo que necesitan para luchar contra el sistema y, ante la presión de la EDF, deciden formar esa Guerrilla que da sobrenombre al título del juego.

Como puedes imaginar, como jugador, te tendrás que poner en la piel de Alec y, por caprichos del destino (no queremos desvelar ni un solo detalle de su argumento), acabarás involucrado en la Guerrilla desde los primeros compases del juego.

La EDF cuenta con más medios, más armas, más vehículos, están mejor organizados... pero la Guerrilla te tiene a tí, y tú, para empezar, tienes tu inmenso mazo..

La dificultad y la variedad de misiones de Guerrilla te mantendrán pegado al mando durante horas

EDF

» Como hemos mencionado, las cosas en Marte han cambiado muchísimo en cincuenta años. La Earth Defense Force ha pasado a ser la fuerza opresora, sustituyendo a la Corporación Ultor en su papel malvado y, lo que en un principio iba a ser la cuarta entrega de Descent y pasó a ser un shooter en primera persona (el primer Red Faction), ahora se ha convertido en un título del género Sandbox en tercera persona, al más puro estilo GTA, que tiene lugar en el Planeta Rojo.

El cambio, damos fe de ello después de estar unas cuatro horas jugando sin parar, ha sido a mejor. La nueva perspectiva adoptada ha permitido a Volition (creadores de Saint's Row, detalle a tener en cuenta) evolucionar la saga Red Faction añadiéndole una buena cantidad de elementos visuales y jugables, conservando el impresionante motor de destrucción de estructuras y edificios que marcó un antes y un después en el género, hace ya ocho años. El nuevo motor Geo-Mod hace uso de la potencia de los sistemas de última generación para permitir al jugador destruir, modificar o erosionar cualquier construcción y objeto del juego.

El motor Geo-Mod gana muchísimos enteros con la nueva perspectiva en tercera persona: gráficamente, no habíamos visto un título que permitiese al jugador modificar el aspecto del escenario a un nivel tan alto. Además, dicha perspectiva nos salvará en más de una ocasión (planteando las mismas situaciones en primera persona, claro) ya que seremos más conscientes de lo que nos rodea para, por ejemplo, evitar ser aplastado por el techo de una construcción que nosotros mismos estamos tirando abajo. Sin ninguna



La evolución al género Sandbox y a la perspectiva en tercera persona es todo un acierto por parte de Volition



VOLITION



>Probamos el modo historia durante unas tres horas...

Conscientes del potencial jugable de Red Faction: Guerrilla, la gente de Volition nos invitó a sus oficinas en Champaign, Illinois y, básicamente, nos dejó jugar durante algo más de tres horas. Y si por nosotros hubiera sido, nos habríamos quedado hasta terminar el juego... aunque teníamos que probar el modo multijugador.



>... Y aún quedó tiempo para el modo multijugador.

Tras probar las mieles del modo historia, los periodistas invitados por Volition tuvimos que enfrentarnos entre nosotros. Marca Player no quedó en mal lugar, os lo aseguramos.

UN SHOOTER, PESE A TODO

› Aunque el género al que pertenece Red Faction: Guerrilla está más cerca de Saint's Row que de las primeras entregas de la saga, el juego sigue dando importancia al armamento, la munición y, sobre todo al nuevo sistema de coberturas incluído en esta nueva entrega de la saga.

>La mejor forma de moverse por Marte

Cada una de las misiones del juego te llevará a diferentes partes de la superficie del Planeta Rojo. Dispondrás de fierentes vehículos para desplazarte a toda velocidad, pero tendrás que elegir correctamente el tipo de transporte dependiendo de la misión en la que te encuentres. Si tienes que rescatar a otros miembros de la Guerrilla, hazte con un camión al que puedan subirse; si tienes que interceptar a un mensajero de la EDF que lleva información importante, tendrás que ser rápido y, al mismo tiempo, pesado.







duda, el Geo-Mod es el alma de Red Faction: Guerrilla, ya que su aprovechamiento también será esencial a la hora de afrontar cada misión en el juego (más adelante hablaremos del nuevo desarrollo del título de Volition).

Si nuestro objetivo es eliminar a un grupo de francotiradores apostados en diferentes pisos de un edificio (no nos lo estamos inventando, es una misión real del juego), las posibilidades se tornan casi infinitas gracias al motor Geo-Mod. Si tienes suficiente armamento y tiempo puedes tirar abajo los pilares principales del edificio, destruír los cimientos, para que todo el edificio se venga abajo. Si quieres ser más sutil, siempre puedes entrar por la puerta e ir subiendo pisos por las escaleras; tu radar te indicará la posición de tus objetivos y un golpe certero de tu mazo en la pared adecuada podría dejar a tu enemigo totalmente vulnerable. Con la ayuda de un Jet-Pack (otra de las novedades de esta entrega), podrías subir a la azotea y abrirte paso de arriba a abajo con tu mazo, cargándote a todos los francotiradores.

El uso de vehículos también añade una nueva dimensión al sistema jugable de Red Faction y puede ser complementado con el Geo-Mod con consecuencias devastadoras. -Como nota informativa, diremos que, junto a su mazo, el arma principal de Mason son unas cargas explosivas detonadas a distancia-. Las posibilidades son inmensas. Por ejemplo, para destruir un edificio fuertemente defendido por soldados de la EDF, podríamos coger un vehículo, cubrirlo con una buena cantidad de explosivos (seis cargas, ocho...) y entrar en él. Después habría que coger suficiente velocidad como para saltar del vehículo en marcha y hacer que éste chocara contra nuestro objetivo, detonando después las cargas y haciendo añicos el edificio.

Como veis, las posibilidades son casi ilimitadas... así como las misiones a cumplir, los vehículos que podrás utilizar, las armas a tu disposición... El sistema de juego de

LOS ENEMIGOS 'NORMALES' YA suponen una gran amenaza. Hay que aprenderse los combos como el Padre Nuestro.



Guerrilla tiene dos pilares fundamentales (hablando de construcciones): su dificultad (os aseguramos que Marte no es un planeta fácil) y la variedad en su desarrollo. Las misiones principales del juego comprenden seis zonas diferentes que tendremos que liberar del yugo de la EDF, pero continuamente seremos bombardeados por nuevas misiones secundarias de una forma totalmente natural y que convierte cada partida en una experiencia totalmente nueva. Las misiones secundarias consistirán en demoler edificios controlados por la EDF, rescatar "camaradas" de la Guerrilla y llevarlos a la Zona Neutral del escenario en el que nos encontremos, echar una mano a miembros de la Guerrilla que estén a punto de dar un golpe a la EDF, interceptar un vehículo mensajero con datos comprometedores para nuestro bando, etc.

Además, destruyendo construcciones y yacimientos te harás con una especie de escombros de color azul brillante que te servirán para ganarte el acceso a nuevas armas, acumular más munición, adquirir nuevas habilidades (como la de recoger dichos escombros sin bajar de los vehículos), etc. Sólo tienes que hablar con Sam, la ingeniera que te acompañará a cada una de las Zonas Neutrales del juego, y entregarle una determinada cantidad de "escombros" por cada una de las mejoras o actualizaciones.

Las 18 ó 20 horas de modo historia que Volition nos ha prometido (yendo directamente a por las misiones principales, sin perder un solo minuto en las secundarias o alternativas) no ilustrarán únicamente nuestra batalla con la EDF, ya que un

El motor Geo-Mod permite abordar cada una de las misiones del juego de infinitas formas

TRES BANDOS



>Earth Defense Force; antes eran los buenos... ahora, evítalos a toda costa

Hace cincuenta años, durante el transcurso de la historia del primer Red Faction, la Fuerza de Defensa de la Tierra protegía a los mineros destinados a Marte contra la malvada Corporación Ultor. Ahora, la avaricia de la EDF les ha llevado a martirizar y a explotar a los pobres habitantes del Planeta Rojo con el único objetivo de lucrarse y aprovecharse del trabajo de otros. De tí depende que su terrorífica dictadura termine.



>La Guerrilla; la única salida de los rebeldes habitantes de marte

Tu misión, como miembro de la Guerrilla, será ir reduciendo el control de la EDF de cada uno de los seis escenarios del juego. Para hacerlo, completa misiones principales, acaba con espías enemigos, destruye edificios clave de la EDF, rescata a compañeros apresados, etc.



>Marauders; ladrones de origen desconocido

Estos extraños seres de curiosos aspecto se dedican a saquear campamentos de la Guerrilla y bases de la EDF, sin hacer distinción. Nadie sabe de donde han salido ni qué hacen en Marte.



EL ROBOT DE LA PANTALLA ES uno de los vehículos más destructivos, pero lo controlarás avanzado el modo historia.



LAS EXPLOSIONES Y DEMOLICIONES están a la orden del día en Guerrilla. Cuidado con las columnas que destruyes...

>Propiedades de la EDF

En nuestro periplo por deshacernos del yugo de la Earth Defense Force será indispensable destruír edificios y construcciones clave. Incluso, en determinadas ocasiones, tendremos que atacar deliberadamente las oficinas o la vivienda de los "peces gordos" de la EDF.





>El motor Geo-Mod

El impresionante motor físico presentado con el primer Red Faction evoluciona enormemente con esta nueva entrega. Absolutamente todo lo que hay en el entorno (carteles, vehículos, edificios) puede ser modificado, erosionado o destruído. Las posibilidades para completar cada una de las misiones del juego son casi infinitas gracias al Geo-Mod; por ejemplo, para eliminar a un objetivo en un edificio podrás entrar por la puerta, atravesar la pared o, directamente demoler el edificio.









RECETA: EL PUCHERO DE LOS MINEROS... EN MARTE

FABADA MARCIANA:
con pulpo y algas dulse

Para un batallón de 6 mineros tendremos que echar ½ kilo de alubias blancas terrícolas, media cebolla cortada en 6 gajos, 2 dientes de ajo enteros, 2 hojas de laurel, 1 pulpo de 1 Kg de las rías gallegas, 1 cebolla, ocho hojas de gelatina neutra, medio litro del caldo de cocer el pulpo, sal gruesa, un puñado de algas dulse, 100 gramos de tomate triturado, otra media cebolla (ésta muy picada), aceite de oliva y pimentón de la Vera.

En la olla con una cucharada de aceite echamos los gajos de la media cebolla, los dos dientes de ajo, las dos hojas de laurel y añadimos las alubias (sin el agua) que han estado en remojo desde la víspera. Se cubre con abundante agua y lo dejamos cocer a fuego lento hasta que estén tiernas las alubias (1h 30' - 2h).

En otra olla (más grande que el pulpo) ponemos abundante agua y una cebolla pelada. Al verlo hervir se introduce el pulpo sujetándolo de la cabeza 3 veces, manteniéndolo 3 o 4 segundos dentro del agua. Los tentáculos se irán enrollando. Después de la tercera inmersión se deja el pulpo dentro del agua hirviendo hasta que esté tierno pero sin deshacerse (unos 30 minutos). Se saca del agua y se reserva en un plato. Cuando se enfríe, le cortamos los tentáculos y troceamos dos de ellos.

Cogemos las 8 hojas de gelatina y las introducimos en un recipiente con agua fría para que se reblandezcan al hidratarse. En medio litro del caldo de cocer el pulpo, disolvemos las ocho hojas de la gelatina. Colocamos el líquido en un recipiente y lo metemos en el frigorífico durante media hora. Lo sacamos para introducir los trozos de tentáculo dentro de la gelatina y espolvoreamos todo el conjunto con algas dulse. Luego lo volvemos a meter en la nevera para que solidifique del todo.

En una sartén ponemos dos cucharadas de aceite de oliva y sofreimos media cebolla muy picada hasta que esté transparente. Añadimos los 100 gramos de tomate triturado y lo dejamos un par de minutos. Espolvoreamos una cucharada de pimentón de la Vera y lo retiramos del fuego. Le añadimos un cucharón de caldo de cocer las alubias y diluimos bien el pimentón. Cuando todo esté mezclado lo añadimos a la olla de las alubias y ajustamos el punto de sal.

Servimos las alubias con caldo en un cuenco hondo, ponemos un par de tentáculos del pulpo (de los que tenemos reservados enteros) saliendo por el borde y sacamos de la nevera la gelatina, la cortamos en cubitos con trozos de pulpo en el interior y colocamos 2 cubitos por plato.

EPÍSTOLA



> Mi apreciado amigo sargento Dambert,

> Mis días en Marte han acabado. Vuelvo a la Tierra donde ya casi no me queda nada, pero de donde un día dije que volvería. No me voy sin antes dejarle la receta del plato que más gusta a los chicos los días en los que la batalla se presenta más cruenta. No siga mis pasos al milímetro, añada su propio toque personal. Yo lo hice cuando por primera vez cociné este plato.

>Por Iñaki Antón y Chema Antón

tercer bando, los Marauders, surgirá casi de la nada, como si fueran nativos del planeta, y no dudarán en robar y/o atacar tanto a soldados de la Fuerza de Defensa Terrestre como a miembros de la Guerrilla.

Y por si todo lo que ofrece el modo historia del juego fuera poco, Volition vuelve por sus fueros y, tras un descanso en la segunda entrega de Red Faction, el modo multijugador regresa en esta nueva entrega. Y aquí es donde todas las posibilidades que ofrece el modo historia del juego se multiplican. En Red Faction: Guerrilla no encontrarás únicamente los modos clásicos que aparecen en todos los shoot'em-up multijugador; las posibilidades que brinda el motor Geo-Mod ha permitido a Volition crear las más originales modalidades para compartir con amigos (y enemigos). Por ejemplo, en uno de los modos el objetivo era destruir un mayor porcentaje de construcciones que el equipo contrario... pero un único miembro de cada equipo era designado como destructor, los demás jugadores tendrían que acabar con el destructor contrario y proteger al de su propio equipo. Otro de los originales modos multijugador es una especie de evolución del modo Onslaught de Unreal, solo que en lugar de controlar una determinada zona, nuestro objetivo será destruirlo por completo, mientras el bando oponente intenta evitarlo.

Volition se arriesga a evolucionar el género y la perspectiva de su saga... pero lo mejor de todo es que el género Sandbox también habrá evolucionado y Red Faction: Guerrilla marcará un antes y un después en los juegos "tipo GTA".

> Por Lázaro "Doc" Fernández

TENDRÁS QUE APRENDER A utilizar cada una de las armas de forma inteligente. Lo primero, controla las cargas explosivas.

NADA MÁS COMENZAR EL MODO historia, descubrirás porqué Alec Mason se une a la Guerrilla y ataca a la Earth Defense Force.

LOS SOLDADOS DE LA EDF no dudarán en atacarte si sospechan de tu pertenencia a la Guerrilla por tu comportamiento.

ARMAS



>Deshazte de la Earth Defense Force con estilo

Junto a las armas más clásicas como las típicas pistolas, ametralladoras o rifles de francotirador, en Red Faction: Guerrilla tendremos acceso a originales y divertidas armas como un cañón capaz de desintegrar la materia (haciendo grandes agujeros en las construcciones) o un arma que lanza rayos.



>"Demoliciones Alec Mason S. A."

Todas tus armas tendrán algún tipo de repercusión en el entorno, aunque la que más afectará a las construcciones son las cargas explosivas, que podrás detonar de forma remota. La demolición nunca fue tan divertida.

Si únicamente acabamos con las misiones principales del modo historia, nos esperan unas 20 horas

>Sistema de coberturas

Aunque la fuerza bruta impera, en lo que a posibilidades de éxito se refiere, en muchas de las misiones, el juego incluye un intuitivo sistema de coberturas para evitar ser alcanzado por los soldados de la Earth Defense Force y flanquear diferentes objetivos sin ser visto.





>Un armamento de lo más marciano

Las armas principales de Alec, que tendrás que aprender a controlar a la perfección desde el principio, son su mazo y las cargas explosivas. A medida que avances en el modo historia, ganarás acceso a un efectivo lanzamisiles, a un rifle de francotirador, a un arma capaz de desintegrar a enemigos y partes del escenario por igual, a una pistola de electricidad, que acabará con vehículos y soldados de la EDF, etc.





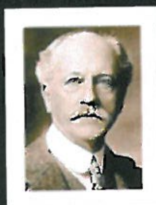




MARTE

Datos, misterios y profecías sobre el planeta ¿rojo?

A vueltas con los canales



› Sir Percival Lowell (1855-1916)

› Casi desde el principio, las observaciones telescópicas habían mostrado que en la superficie de Marte se encontraban grandes regiones brillantes de color amarillento, a las que se llamó "desiertos", que cubrían las tres cuartas partes del suelo del planeta.

› En 1877, el astrónomo italiano Schiaparelli observo que sobre estas regiones se veían formaciones rectilíneas de color oscuro; se les dio el nombre de "canales". En 1908, el astrónomo norteamericano Percival Lowell, investigador de gran prestigio en el mundo de la ciencia, llegó a la conclusión de que los canales habían sido construidos por seres inteligentes para llevar el agua, que escaseaba en la superficie marciana, desde los casquetes polares hasta las regiones desérticas.

› Mapa de los canales de Marte

› Nuevas y más recientes observaciones, realizadas con potentes telescopios, demostraron que realmente existían ciertos accidentes geográficos de trazado más o menos lineal en la superficie marciana. Estos correspondían a los llamados canales de Lowell, pero de ningún modo poseían las notables características descritas por el.

› Los canales artificiales del astrónomo norteamericano se habían originado en un efecto óptico producido por las imperfecciones inevitables de las lentes de los telescopios de entonces y, sobre todo, en la imaginación de un observador que interpretaba libremente lo que veían sus ojos.

COMPARATIVA

¿En qué se parece y en qué se diferencia nuestro planeta Tierra y Marte?



› Marte es más pequeño que nuestro planeta. Exactamente un 53% menos.

DIÁMETRO MARTE	6.794 KM
DIÁMETRO LA TIERRA	12.756,8 KM



› La diferencia de temperatura en Marte entre el día y la noche es muy elevada. Esto está provocado por su escasa atmósfera.

TEMP. MEDIA MARTE DÍA/NOCHE	20º/-140º
TEMP. MEDIA SOL/SOMBRA	20º/-50º

O²

› En Marte casi no hay oxígeno. Su componente más abundante es el dióxido de carbono.

ATMÓSFERA MARTE	95,32% **DIÓXIDO DE CARBONO** 2,7% **NITRÓGENO** 1,6% **ARGÓN** 0,13% **OXÍGENO**
ATMÓSFERA LA TIERRA	78% **NITRÓGENO** 21% **OXÍGENO** 1% **OTROS GASES**

› La tierra es blanca y azul, Marte es naranja. Ello es por la existencia de los mares y las nubes. Marte presenta distintas tonalidades naranjas, provocadas por óxidos de hierro, que dominan su superficie.

Hasta la última década, no se ha sabido con certeza qué había en la superficie de Marte



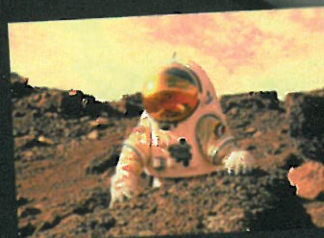


Ray BRADBURY
CRÓNICAS MARCIANAS

Cosas de libros

› Varios han sido los autores de ciencia ficción que han buscado inspiración en el vecino planeta rojo, casi siempre para narrar apocalípticas invasiones, de las que son víctimas los terrestres, con diferentes resultados. Pocas novelas se localizan directamente en suelo marciano en exclusiva. Ahí van tres ejemplos: " A lo Marciano" de Isaac Asimos en la que se narran las desventuras de un grupo de chatarreros espaciales pertenecientes a la tercera generación de terrestres emigrados a los que el gobierno central de la Tierra les cierra el grifo del agua, indispensable para la supervivencia. "Crónicas marcianas" de Ray Bradbury, colección de relatos donde el autor crea un contrapunto literario y son los terrestres los que invaden Marte destruyendo una lírica civilización marciana. Por último las novelas de John Carter de Edgar Rice Burroughs, creador de Tarzán, en donde el aventurero de los años 20 viaja a un Marte más parecido al lejano oriente de la tierra, donde luchará con monstruos y salvará a princesas.

Marte ha inspirado el arte y la imaginería humanas desde el principio de los tiempos









Marte y el cine

› Parece que el cine no ha sabido sacar partido al planeta rojo como escenario cinematográfico ya que las pocas películas que se han localizado en él tienen poco interés y no pasarán a la historia como grandes hitos de la ciencia ficción. Ningún director ha conseguido recrear la magia que rodea a Marte como en la literatura. Los intentos, más que fallidos, en "Misión a Marte", "Planeta Rojo" o "Fantasmas de Marte", donde se explican expediciones terrestres que se enfrentan a problemas ridículos que consiguen que las campañas fracasen. La única aproximación al planeta Marte que cabe destacar es la nos regala Paul Verhoeven en "Desafío Total": mujeres con tres pechos que conviven con mutantes horribles de mente brillante, ultraviolencia y cabezas que estallan en la atmósfera irrespirable del planeta vecino. Mítica.

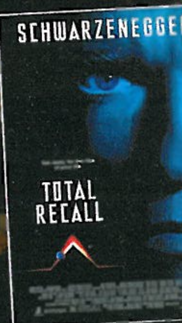




Foto: Rebeca Saray



JUEGOS DE GUITARRA

MÁRCATE UN SOLO

Los juegos musicales se han convertido en todo un fenómeno de masas, pero sólo los muy 'hardcore' llegan a ser verdaderos 'rock heroes' virtuales. Las guitarras de plástico molan... ¿a que sí?

Hace una década a nadie se le había ocurrido que un periférico con forma de guitarra podría funcionar enchufado a una videoconsola (bueno, a Konami sí se le ocurrió y, de hecho, diseñó *Guitar Freaks* con una pequeña dosis de éxito). Pero tuvo que llegar Harmonix y dar el campanazo. La desarrolladora norteamericana era experta en software musical y andaba detrás de crear un juego de éxito. Su primer intento, *The Axe: Titans of Classic Rock*, ya apuntaba maneras (se trataba de un juego para PC que permitía 'tocar ' solos míticos de guitarra con el ratón o el joystick). Pero fue cuando echaron un ojo a los juegos musicales que se desarrollaban en Japón (*PaRappa the Rapper*, *Beatmania*, *Dance Dance Revolution* o el mísmo *Guitar Freaks*) cuando dieron con la clave. Así, la revolución llegó en el año 2005 a Playstation 2.

El lanzamiento de *Guitar Hero* marcó el comienzo del género guitarrero, porque hay que decir que ya es un género en sí mismo, y de mucho éxito. Y es que los juegos musicales están bien, pero los guitarristas son a la música lo que los héroes en los títulos de acción. Tú en un shooter no quieres ser el tipo que conduce el camión mientras el héroe asalta las trincheras con un cuchillo en la boca. Aquí pasa igual, los juegos de baile, de cantar o de ritmo son divertidos, pero, cuando verdaderamente eres el 'rey del mambo' es cuando te cuelgas una guitarra al cuello y llevas la 'voz cantante' de un tema mítico de rock duro. Los guitarristas son los héroes del rock. Y todos siempre quisimos ser una estrella del rock. Ese es el secreto del éxito de estos juegos. Puedes llegar a ser el amo, clavar frases increíbles a lo Eddie Van Halen y ser envidiado por miles de personas por »



GUITAR FREAKS
Arcade, PSX, PS2 ('98)

› El primer juego de guitarras lo creó Konami y tuvo gran éxito.



UM JAMMER LAMMY PSX ('99)

› Sony lanzó en el 99 este spin-off guitarrero de *PaRappa the Rapper*.



GITAROO MAN
PS2, PSP (2001)

› Koei nos sorprendió en 2001 con este juego de luchas guitarreras.

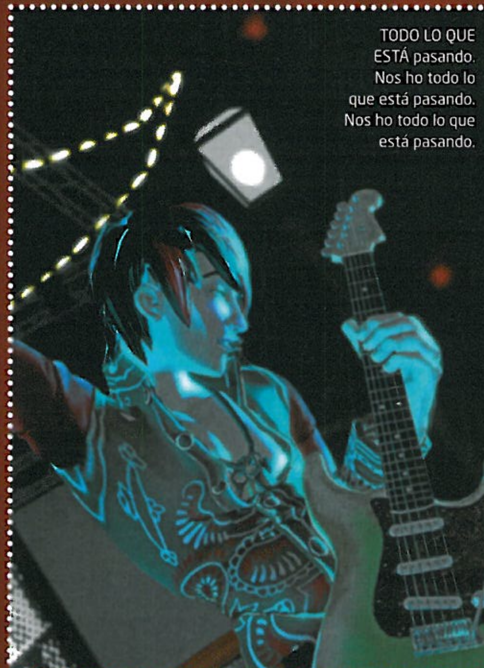


GUITAR HERO
PS2 (2005)

› Red Octane llevó el género a las masas en 2005. Lo demás es historia...

» tu dominio de la guitarra, sin haber cogido una guitarra de verdad en tu vida y sin acudir a aburridas clases de música. Cumple, en cierto modo, con la función de otros videojuegos: unos te hacen vivir la edad media, otros las hazañas de un soldado en la Segunda Guerra Mundial, otros las aventuras de un pirata... estos te convierten en una estrella del rock sin la necesidad de ponerte hasta arriba de drogas ni de darte la paliza de una gira mundial.

Tras *Guitar Hero*, que sigue su éxito tras su cuarta entrega, llegó *Rock Band*, otro producto de éxito. Pero ahora lo que se ha puesto de moda son los spin-off con bandas famosas. Está bien ser un guitarrista anónimo, pero está mucho mejor ser el guitarrista del grupo que más nos mola. *Guitar Hero Aerosmith* abrió la veda con un éxito sin precedentes, permitiéndonos ser Joe Perry o Brad Withford y disfrutar de una mezcla entre juegazo guitarrero y documental de la famosa banda de Boston. Luego llegó *Rock Band AC/DC* y vienen en camino The Beatles y Metallica. No tiene fin. Los fans de las seis cuerdas tienen juego para rato.



TODO LO QUE ESTÁ pasando. Nos ho todo lo que está pasando. Nos ho todo lo que está pasando.

LOS JUEGOS DE GUITARRA SE HAN CONVERTIDO EN UN FENÓMENO SOCIAL

Llega Metallica

Y por si todo esto no es suficiente, más vale que lo rockeros de pro vayan preparándose para el desembarco en nuestro país de los californianos de Metallica. No sólo se trata de su gira de conciertos, sino también de un nuevo *Guitar Hero*, centrado completamente en esta banda fundada por Lars Ullrich y James Hetfield. Sigue el mismo esquema que la última entrega de la saga, es decir, el de un juego de grupo musical. Se podrán usar la batería, micro y dos guitarras a la vez (una para »



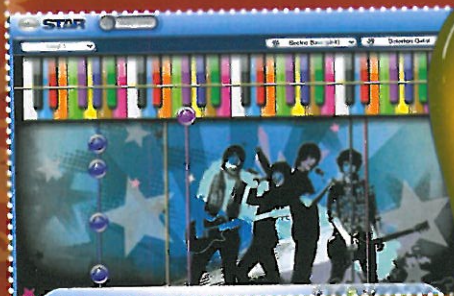
BC RICH WARBEAST ROCK BAND Una réplica exacta, en peso y tamaño, del modelo original.

CACHARROS VARIOS

Ser aficionado a los videojuegos de guitarras se está convirtiendo en una afición casi tan cara como la de los guitarristas de 'verdad'. Y es que el éxito de juegos como Rock Band y Guitar Hero han hecho que decenas de empresas comiencen a fabricar perifericos compatibles con estos títulos y ya puedes encontrar de todo. En estas páginas os ponemos los dientes largos con la impresionante réplica de la BC Rich WarBeast compatible con RB y GH de la empresa DreamGear,

DA EL SALTO A UNA GUITARRA DE VERDAD

Muchos de los apasionados de *Guitar Hero* o *Rock Band* han descubierto, gracias a estos títulos, la pasión por la guitarra y, tras el obligado cambio de hábitos, se han atrevido. Aquí no hay botones, pero sí trastes numerados y seis cuerdas que, al final, marcan posiciones que hay que pulsar al mismo tiempo que se rasguéa o golpea la cuerda (como en los videojuegos, pero más complejo). Puedes tomarlo como un reto, nivel dificultad experto, de un nuevo juego. Además, ya hay algunos sistemas que pueden ayudarte:





JUEGA CON UNA GUITARRA REAL

› Ya hay unas cuantas empresas que han pensado en utilizar el modelo 'Guitar Hero' con una guitarra real. Por ejemplo, puedes adquirir una guitarra Fretlight (www.fretlight.com), cuyos trastes se iluminan indicando dónde tienes que pulsar. Además, hay varios videojuegos en proyecto que utilizan una guitarra real como *Disney Star Guitarist, Guitar Wizard* o *Guitar Rising*.

YA HAY JUEGOS EN PROYECTO QUE UTILIZAN UNA GUITARRA REAL ENCHUFADA

además de la máquina de luces y humo para escenario oficial de Rock Band. Ya hay modelos de guitarras híbridas (para GH, RB y Rock Revolution) para todos los gustos, réplicas de bajos electricos (por ejemplo, el Fender Precission Bass de Mad Catz), sillones especiales para tocar la guitarra y hasta pequeños escenarios que se enchufan a la consola, cuentan con altavoces y vibran al ritmo de la música. Increíble.





LA MÁQUINA DE LUCES y humo de Rock Band es fundamental para entrar en ambiente.





ROCK BAND
PS3, 360 (2007)

› Harmonix y MTV se ponen serios y lanzan el rival de Guitar Hero.



FRETS ON FIRE
PC

› Genial, libre, gratis y usando el teclado del PC como guitarra.



JAM SESSION
DS (2007)

› Pon acordes y toca la guitarra en la pantalla de tu Nintendo DS.



GUITAR ROCK TOUR DS, iPhone

› Una versión java, para iPhone y para Nintendo DS. Guitarras y baterías en un juego excepcional.



DIGIBAND
PC

› Otro intento de software libre. Se pueden añadir muchas canciones.



ROCK REVOLUTION
360, PS3... 2009

› Konami no quiere perder su presencia rockera en consolas.



AERO GUITAR
Wii, iPhone 2008

› Sencillo y para aporrear las cuerdas con el wiimote o con los dedos.



ULTIMATE BAND
Wii, DS 2008

› Electronic Arts lanzó este 'amable' intento para DS y Wii el pasado año con un discreto éxito.

LECCIONES DE GUITARRA "DE PEGA"

Aunque no se tratan de guitarras de verdad, las guitarras de plástico de *Rock Band* y *Guitar Hero* también requieren de una serie de técnicas, imprescindibles de dominar si quieres llegar lejos en el juego. Para eso hemos publicado aquí una breve resumen del Primer Método de Guitarra de Pega. Lo más curioso es que, muchas de las técnicas que se usan aquí para aporrear bien los botones (slides, pull off, hammer on, sweet picking...) son la 'réplica' de técnicas reales para las guitarras 'de verdad'. Todo realismo.



1 – POSICIÓN

› Para los niveles bajos y medios pon tu índice en el botón verde. Pero en los niveles altos, para poder llegar al botón naranja con comodidad, coloca el índice en el botón rojo.

› *Practica: 'Surrender' (GH II)*



2 – MEÑIQUE

› No es un dedo con gran movilidad, pero usarlo bien es clave en los niveles altos. Construye los acordes dobles (verde-azul, rojo-naranja) usando el meñique. Lo conseguirás.

› *Practica: 'Enter Sandman' (RB)*



3 – SLIDES

› Hay muchas canciones que están pensadas para usar slides. Pulsa el botón verde y, sin soltarlo, pulsa el rojo, y volver hacia atrás. Haciendo slides todo es mucho más fácil.

› *Practica: 'Reptilia' (GH III)*



4 – PICKING

› Los grandes guitarristas atacan los solos rasgueando (cuerdas arriba y abajo) como Eddie Van Halen. En tu guitarra de pega es igual. Alcanzarás la perfección.

› *Practica: 'Ballroom Blitz' (RB)*



5 – HAMMER ON

› 'Hammer-On' y 'Pull-Off' son técnicas de guitarra real. Haz sonar los botones sin necesidad de golpear la barra de las 'cuerdas'. Esto hace que ganes velocidad.

› *Practica: 'Cliffs of Dover' (GH III)*



6 – TRIPLES

› Las canciones que utilizan tres notas rápidas te hacen galopar. Lo mejor es golpear la barra muy suavemente tres veces y hacer sonar las tres notas, arriba y abajo.

› *Practica: 'Raining Blood' (GH III)*



7 – ZIG-ZAG

› Cuando comienzas a ver patrones en zig zag sobre la pantalla te quieres morir. Pero es fácil, memoriza y haz pull-offs y hammer-ons alternos sin parar.

› *Practica: 'Highway Star' (RB)*



el bajo y otra para la guitarra principal) para tocar 28 de sus mejores canciones, elegidas por ellos mismos.

Y es que estos chicos han participado activamente en la creación del juego, poniendo incluso sus caras y movimientos para ofrecer un realismo sin precedentes en el género musical. Hasta han seleccionado personalmente también otras 21 canciones de otros grupos para que figuren en la lista de temas de *Guitar Hero Metallica*. Tiene de todo, y todo bueno. Desde System of a Down a Queen, pasando por Motörhead o Lynyrd Skynyrd. Aderezados con un nuevo nivel de dificultad, "expert +" que llega a requerir de un segundo pedal de bombo para jugarlo con la batería.

Por si este aluvión de buenas canciones no fuera suficiente, va a contar además con toneladas de extras. Perfectas para satisfacer a los fans de la banda. Videos de directos, curiosidades, reportajes de 'detrás de la cámara'... Además, todos esos que no han podido esperar y descargaron el último álbum, Dead Magnetic, para usarlo en *Guitar Hero World Tour*, están de enhorabuena. Podrán usar estas canciones en el juego principal para así crear la banda sonora perfecta para sus vicios, guitarra de plástico en mano.

› Por Gustavo Maeso y Xcast

EL MIEDO NUNCA SE OLVIDA



RESIDENT EVIL 5

YA A LA VENTA





PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM

ACTIVIDADES 'EVERYWHERE'

¡Marca Player se mueve!

Desde Marca Player queremos afrontar este difícil año con esfuerzos renovados para que cada nuevo mes puedas disfrutar desde estas páginas de todo lo que rodea y envuelve a este mundo que tanto nos gusta a todos. Este año no vamos a parar... ¡muévete con nosotros!

Vamos a intentar estar presentes en cada feria, LAN party, campeonato... en cada punto de encuentro de jugadores que tenga lugar a lo largo de 2009 en nuestro país.

Ya estuvimos presentes en la edición de este año de la clásica carrera madrileña San Silvestre, dando revistas a todos aquellos que se acercaron al stand de Marca a recoger su dorsal de corredor. También en las Enduro Indoor World Cup Finals en el Palacio de los Deportes de Madrid, donde regalamos un ejemplar de Marca Player a todos asistentes.

Estad atentos a los eventos que tengan lugar en vuestras ciudades porque es muy posible que nos encontréis allí.

Este año vamos a estar en todos los acontecimientos que tengan que ver con videojuegos. ¡No nos pierdas la pista!

GAME LLANES

Una cita ya clásica

Por tercer año consecutivo el Excmo. Ayuntamiento de Llanes y el Gobierno del Principado de Asturias han apostado por realizar esta magnífica, y cada vez más importante, LAN party. Un evento donde las presentaciones y demos de los últimos títulos, fantásticos torneos, competiciones y talleres hicieron del fin de semana del 14 y 15 de febrero. Campeonatos de Guitar Hero, Pro Evolution Soccer, Call of Duty 4, Skate, WWF Smackdown y NBA 2K9, este último patrocinado directamente por *Marca Player* con una consola Xbox 360 y packs de juegos par los ganadores. Este año, como gran novedad (que aplaudimos sobremanera), pudimos disfrutar de la "Zona Tú también juegas". Diseñada para orientar a los más pequeños y a nuestros mayores, y ayudarles a familiarizarse con las nuevas tecnologías y nuestro hobby favorito.

Y por supuesto, acompañamos durante esos días a todos los asistentes como Revista Oficial del evento, regalando ejemplares a todos los que acudieron a la Game Llanes III. Desde aquí os aconsejamos que no os perdáis la próxima edición, que será aún mejor.

No dejes de visitar marcaplayer.com Para estar al tanto de todas las novedades



A POR MÁS

Y ahora, ¡al EuroRanbat!

Es el mayor campeonato offline de videojuegos de España. Su nombre proviene del formato conocido como "Ranking Battle" o "Ranbat". El EuroRanbat se presenta como referente a nivel europeo en competiciones de videojuegos, tanto a nivel participativo como mediático. y por supuesto, ¡Marca Player estará allí!
21 de Marzo / 25 de Abril / 23 de Mayo en Centro Comercial Parc Sandaru, situado en l'Arc de Triomf. Barcelona.
¡NO TE LO PIERDAS!

JAPAN WEEKEND





Sueños orientales

También hemos estado en Barcelona, como Revista Oficial y colaboradores de la feria Japan Weekend, uno de los festivales de manga y videojuegos más importante de España, además de una estupenda Lan party. Cada asistente pudo disfrutar del *Marca Player* del mes de enero con su entrada.
Mucho manga, videojuegos, presentaciones de estrenos, anime, superhéroes, tecnología y cultura japonesa se unen para conformar un evento de marco excepcional donde los diferentes y numerosas actividades, cursos, exposiciones conciertos, talleres y desfiles harán las delicias de todos lo asistentes durante los 3 días de duración. La edición de este año tuvo lugar los días 6, 7 y 8 de marzo en el Palau Sant Jordi.
Pudimos ver competiciones de los últimos títulos lanzados al mercado, campeonatos de Cosplay, manga y karaoke en la Zona Japan, y además juegos de cartas, conciertos...



PASA LA VIDA

Txema Marín
www.vidaextra.com

El mundo al revés

ES CURIOSO DESCUBRIR CÓMO NUNCA se puede decir "de éste agua no beberé". Las grandes compañías se empeñan cada día en hacernos entender que ellas mandan.

Unas se jactan de tener la mayor tecnología y los mejores gráficos, con sus consolas a la última y esforzándose en demostrar que sus máquinas mueven más miles de millones de píxeles que las demás. Otros, por el contrario, no hacen más que querer simplificarlo todo a cuatro movimientos y dos botones, orgullosos de no necesitar de grandes alardes técnicos para conseguir la diversión y el entretenimiento de la gente.

Sin embargo, de un tiempo a esta parte, ambas tendencias se están encontrando en un punto intermedio de incertidumbre donde los tecnológicos se esfuerzan en crear cosas sencillas y los sencillos lo tecnológico...

> Las grandes compañías se empeñan cada día en hacernos entender que ellas mandan.

La nueva Nintendo DSi ya está aquí y en sus vídeos, anuncios y descripciones sólo vemos las bondades técnicas que incluye con respecto a su predecesora. Un par de cámaras, infinitas posibilidades multimedia, agenda, navegación por Internet, su propia tienda de aplicaciones... ¿Pero dónde están los buenos juegos?

Por su parte, la PSP ya en su versión 3000, siempre ha sido la abanderada de las capacidades de entretenimiento más allá de los juegos, con navegador de Internet de serie, reproductor musical, películas, etc., y realmente ha tenido abandonado su catálogo de juegos en el último par de años. En cambio, está viendo cómo en 2.009, cuando todos la daban por muerta, va a recibir una cantidad abrumadora de títulos con una calidad presumiblemente alta, olvidándose del GPS, el Messenger y las películas en UMD. ¿Dónde está todo lo que prometían?

MUY BREVES

Xbox 360

Mapa gratuito "Makin" para Call of Duty World at War ya disponible

Tal y como se anunció, el mapa "Makin" para partidas multijugador en *Call of Duty World at War* ya se encuentra disponible para ser descargado de manera gratuita de Xbox Live. El mapa está disponible en todos los territorios menos en Japón. ¡A disfrutar de la guerra se ha dicho!



Xbox 360

Más de la mitad de los propietarios de Xbox 360 pagan por jugar online

Según un reciente sondeo, se ha comprobado que más de la mitad de los poseedores de Xbox 360, tienen contratado el servicio Xbox Live Gold que les permite jugar online. Esto sin duda es bueno tanto para Microsoft como para todos los que disfrutan del juego online. Cuantos más seamos, mejor.

XBOX LIVE

Wii

La Wii nos hace más felices que el iPod

The Gadget Helpline, un servicio de ayuda técnica de Reino Unido ha realizado una encuesta con la pregunta "¿Que aparato te hace más feliz?". La mayoría de los encuestados consideran a Wii como primera opción, superando al iPod de Apple.

ASÍ SERÁ NEED FOR SPEED WORLD ONLINE

Un juego masivo online de coches

La saga Need For Speed se ha convertido, con el paso de los años, en una de las de más éxito en el género de la velocidad. Y ya lo ha probado todo... ¿seguro?

Esta se va a encargar de publicar, primero en Asia durante los próximos días y más tarde en el resto del mundo, *Need for Speed World Online*, un nuevo juego de la saga NFS, esta vez enfocado exclusivamente a las carreras masivas online. Además, aseguran que jugar a esta nueva entrega va a ser completamente gratuito, sin cuotas.
El juego ofrecerá numerosos circuitos en entornos abiertos y varios modos de juego, dónde los jugadores podrán formar equipos para competir o intentar detener a los que compiten haciendo de policías.



GAME UP <> GAME OVER

John Yamamoto/SQUARE ENIX:

› *"Si el entretenimiento es divertido y satisfactorio, no debería haber ninguna barrera de entrada, y los juegos casuales han atraído a jugadores de todas las edades [...] El público de los juegos casuales crece constantemente, y no sólo a través de medios convencionales, sino a través de las plataformas descargables."*

Michael Patcher/Wedbush Morgan:

› *"Los usuarios de Wii no son lo suficientemente sofisticados para saber si el juego que están comprando se puede comparar a otros, por ejemplo Gears of War o Little Big Planet, porque ellos seguramente no tengan una Xbox360 o una PS3. Compran juegos por la misma razón que la gente va a McDonald's, un sitio que no ganará premios de la crítica pero donde sabes lo que te van a servir. Quiero decir, el que vende más comida no es el que sirve la mejor carne, y Nintendo se ha convertido en una maquinaria de comida rápida. Sony tiene un perfil de restaurante mucho más alto, y Microsoft está en medio."*

› Me encanta que haya gente en la industria que a estas alturas del partido no entienda que la gente que compra Wii sabe lo que está comprando y eso es exactamente lo que quiere. Señor don Michael Patcher, no todos los usuarios se excitan con los gráficos de última generación. Bravo por Square-Enix, que ha salido de su mundo y empieza a darle una oportunidad al mercado casual, si es que esto no es una guerra hardcore vs casuales. Todos somos jugadores y nos merecemos buenos juegos adaptados a nuestros gustos. *Por Paola Mejía*



TUS AMIGOS Y TÚ UNIDOS POR **BURGER KING**

Busca tu COMUNIDAD en las páginas 164 a 168




attack!






16+

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Ranking de ventas al cierre de esta edición en millones de unidades



1. > Nintendo DS **99,36**
2. > Wii **47,57**
3. > PSP **45,80**
4. > Xbox 360 **28,91**
5. > Playstation 3 **20,81**



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
Presentador de Radio Marca

Estás aquí para...

HOLA, JOVEN LECTOR DE MARCA Player. Me llamo Pablo Juanarena y me queda mucho para llegar a los 102 años. Pero soy un suertudo. Suerte por haber nacido, como tú. Suerte por haberlo hecho en esta época. Suerte por haber sido testigo de los primeros ordenadores personales. Suerte por haber trabajado y jugado con ellos.

He tenido suerte por haber comprado un Spectrum 128, por haber cargado durante interminables minutos sus cintas, una y otra vez. Suerte porque la jugabilidad y las buenas ideas sustituían a los supergráficos y a las megavelocidades. También suerte por haber disfrutado de las primeras aventuras gráficas de Lucas Arts en un 286. Mucha suerte.

Suerte por haber visto el comienzo y suerte porque he sido testigo del camino. MSX, Atari, Commodore... He jugado al Tetris en la Game Boy, he envidiado al que tenía la Megadrive, le he superado con la PlayStation 2 y ahora nos intercambiamos juegos de la 360.

> "He visto Rayos C brillar en la oscuridad, cerca de la puerta Tannhäuser..."

He visto el futuro pasar delante de mis ojos.

He protagonizado más historias de las que nunca pude imaginar. He sido piloto, pirata, astronauta, soldado, futbolista... Y gracias a la red he jugado con amigos que eran futbolistas, soldados, astronautas, piratas y pilotos. Y no he dejado de ser yo mismo.

Mis antepasados leían libros e iban al teatro, mis abuelos fueron a los primeros cines, mis padres crecieron con la tele y la radio. Y yo tengo todo eso y más. No sé si estoy aquí para ser feliz, pero he vivido lo que tú también has vivido. Y me gusta.





Overlord nos 'esclavizará' en junio

El próximo mes de junio, concretamente el día 25, llegará a las tiendas de nuestro país las nuevas versiones de la saga *Overlord*. El juego, que salió originalmente en exclusiva para Xbox 360, se expande para todas las plataformas. *Overlord II* llegará a la consola de Microsoft y a Playstation 3, *Overlord Dark Legend* llegará a Wii y *Overlord Minions* llegará a Nintendo DS. En nuestro país, el primer título no vendió demasiadas unidades, ya que Xbox 360 acababa de salir al mercado y no había una gran base instalada, pero fuera de nuestras fronteras los fans del título son legión. Por eso, ahora el mundo Overlord se expande y amenaza con arrasar.

Para quien no conozca el primer título, *Overlord* es una mezcla de juego de acción y estrategia, donde manejamos a un maligno señor de la oscuridad que manda a placer sobre una tropa de pequeños demonios y seres muy desagradables. Sólo con una orden, tu horda de esbirros saquean y siembran el terror por donde te plazca.

BANDAI NAMCO

Los papás de Afro Samurai se hacen 'psicópatas'

Serán los encargados de llevar a cabo el desarrollo del remake del clásico videojuego Splatterhouse



El estudio de desarrollo de Bandai-Namco encargado de crear el excelente 'yo contra el barrio' de nombre *Afro Samurai* es el nuevo encargado de desarrollar el remake del clásico *Splatterhouse*. El equipo original, Bottlerocket Studio, ha sido apartado por el hecho de que el producto "no alcanza los estándares de calidad que requiere Bandai-Namco". Por lo visto lo resultados alcanzados con *Afro Samurai* sí que han satisfecho a los mandamases de la compañía nipona.

GRAN ÉXITO DE PS3

Killzone 2 arrasa



Más de 24.000 unidades vendidas en la primera semana de su lanzamiento en en nuestro país, una cifra para ponerse a dar saltos.

Killzone 2 había vendido más de 24.000 unidades en España en la primera semana de su lanzamiento a finales de Febrero. El juego está siendo todo un éxito de ventas y, por supuesto, no sólo aquí sino también en el resto del mundo (como podréis comprobar en el cuadro de Ventas Mundiales de este mes).

Sony está 'currándoselo' para conseguir que *Killzone 2* se convierta en un juego de referencia del catálogo de Playstation 3. El público ha sido muy receptivo y se espera que las ventas aumenten en las próximas semanas todavía más.

¿Y vosotros? ¿Ya tenéis vuestro *Killzone 2* y lo estáis disfrutando como locos?



¡Si lo sé no juego!





Mi novio

Cinco minutos han bastado para desquiciarme. No he podido soportar más este juego totalmente sexista y horripilante. El argumento lo dice todo: crea el novio de tus sueños y descubre el camino para conquistar su corazón. Vete al gimnasio, arréglate el pelo y cambia tu forma de vestir. Nada podrá evitar que el chico con el que tanto has soñado se vuelva loco por ti. ¡Por todo lo que se menea! ¡Cambia tu forma de vestir!

Por Reikax (www.yonosoyfreak.com)

MULTI

Bioshock 2 podría no ser una precuela

La esperada continuación de *Bioshock* podría, finalmente, no ser una precuela, como múltiples rumores apuntaban. El juego podría estar ubicado temporalmente en 1967 (7 años después de los acontecimientos del primer *Bioshock*) y comenzaría con la trama de un Big Daddy secuestrando niñas en varios pueblos costeros.



VENTAS MUNDIALES



Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Halo Wars**	Microsoft	2	521.661	686.621
2	**Wii Sports**	Nintendo	120	387.966	43.665.432
3	**Resident Evil 5** *(PS3)*	Capcom	1	323.228	323.228
4	**Killzone 2**	Sony	2	319.811	1.038.143
5	**Wii Fit**	Nintendo	67	262.162	16.883.258
6	**Wii Play**	Nintendo	119	158.146	22.371.623
7	**Mario Kart** *(Wii)*	Nintendo	48	121.273	14.892.692
8	**Major League 2k9** *(X360)*	Take 2	1	116.446	116.446
9	**Tom Clancy's H.A.W.X.** *(X360)*	Ubisoft	1	84.473	84.473
10	**Seventh Dragon** *(DS)*	Sega	1	81.694	81.694
11	MLB 09 The Show (PS3)	Sony	1	81.276	81.276
12	Resident Evil 5 (X360)	Capcom	1	78.322	78.322
13	Dynasty Warriors S.F. (PSP)	KOEI	2	65.208	288.344
14	Street Fighter 4 (X360)	Capcom	4	63.496	560.504
15	Tom Clancy's H.A.W.X. (PS3)	Ubisoft	1	62.893	62.893
16	Profesor Layton (DS)	Nintendo	108	62.743	2.408.332
17	Street Fighter 4 (PS3)	Capcom	4	57.460	546.998
18	Yakuza 3 (PS3)	Sega	2	56.383	411.775
19	Mario Kart (DS)	Nintendo	173	47.762	14.254.880
20	Left 4 Dead (X360)	EA	16	46.069	1.839.652

DATOS DE LA SEMANA del 9 al 15 de marzo de 2009. Fuente: VGCHARTZ

CINE

'Chun-Li' sólo ha jugado a Street Fighter una vez

Kristen Kreuk, la actriz que da vida a Chun-li en la nueva película, no ha sido elegida por sus dotes con el juego original.

Loven Kristen Kreuk ha confesado en una reciente entrevista que solamente ha jugado a *Street Fighter* una vez en su vida y ha sido recientemente, durante el rodaje de la nueva peli de la saga, Street Fighter: The Legend of Chun-Li. Aún así ha explicado también haber crecido viendo jugar a sus compañeros y amigos día tras día.

La verdad es que la actriz "pasa" un poco de los videojuegos y, para interpretar su papel, se ha basado solamente en el guión que le dieron (que debe tener dos páginas y media, en este caso, y si llega). Esto es perfectamente normal, pero seguro que decepciona un poco a los fans más acérrimos de la saga. Aunque, ¿los fans más acérrimos de la saga acudirán a ver esta película al cine? No creo, se quedarán en casa jugando a *Street Fighter IV*.



LA SAGA SE EXPANDE

Motorstorm Arctic Edge para PSP y PS2

Las carreras más extremas se traslada a Alaska.



Después de dar caña en los desiertos de Monument Valley y aguantar verdadero calor húmedo en las junglas de The Island vamos a pasar frío de verdad en las tierras de Alaska. El festival *Motorstorm* se traslada a estas gélidas tierras para ofrecernos toda la velocidad e intensidad de las carreras más extremas jamás vistas. Será un título exclusivo de PSP y PS2 que no saldrá en PS3.

Contará con los más inhóspitos trazados que podáis imaginar: avalanchas, roturas de hielo, tres altitudes distintas para pilotar etc. Se introducen también, dos nuevos vehículos a las 6 clases ya existentes anteriormente, el Snowcat y Snow Machine, pensados especialmente para estos terrenos helados. Al igual que en anteriores entregas de la saga habrá modos de uno o varios jugadores, bien sea via wifi Ad-Hoc o mediante Internet. También habrá novedades, como la posibilidad de personalizar nuestros vehículos con diversas partes. Se estima que su llegada sea en otoño, así que id preparando el equipo de nieve, porque pasaréis frío.



PASA LA VIDA

Nacho Ortiz
Redactor Jefe de Meristation.com

Descargas de calidad: ¡Ya!

CON EL AUGE DE LA aplicación de Internet en las consolas domésticas, tanto Microsoft como Sony y Nintendo abrieron la distribución digital de contenidos siguiendo la estela de grandes plataformas del PC como Steam, Direct2Drive o Metaboli. En ese momento parecía una fuente interesante de contenidos que de otra forma sería imposible de habilitar: extras para alargar los juegos, clásicos y títulos de producción más modesta que de otro modo tendrían complicado llegar al mercado. Las buenas intenciones duraron lo justo. Las productoras vieron un negocio instantáneo en este canal de distribución y comenzaron a explotarlo de manera poco honesta. Primero fueron imágenes de jugador, temas y fondos de pantalla. Vamos, hacernos pagar por cosas que toda la vida habían sido gratis en el PC y que en lugar de ponerse sin cargo a disposición del usuario para promocionar los títulos, se hacía previo desembolso. Ridículo.

No me enrollo más con esto porque hace tiempo un compañero publicó una columna al respecto. La clave es que nos obligan a pagar porque han visto que ganan dinero haciéndolo. Y en nuestras manos está el impedirlo. Simplemente, no compremos este tipo de contenido descargable deshonesto. Dicho lo cual, con todos estos antecentes, de repente aparece un contenido descargable para GTA IV, para más inri un episodio exclusivo, y por poco menos de 20 euros, que es apenas el doble de lo que cuestan muchas de las chorradas anteriormente descritas, Rockstar se marca un juego que se podría haber vendido en tienda a 60 euros. Esto lo llamo yo un puñetazo encima de la mesa y dejar al resto con el culo al aire. Más, en *www.meristation.com*.

EL DETALLE

Manual oficial de entrenamiento de Street Fighter IV

Capcom ha puesto a disposición de todos los usuarios de *Street Fighter IV*, un manual muy completo de entrenamiento del juego. Entre otras cosas contiene los movimientos especiales de los personajes, técnicas de lucha y hasta entrevistas exclusivas. Podeis descargarlo de manera gratuita en el siguiente enlace: *http://static.capcom.com/streetfighter/manuals/SFIV_TM_SE_02252009_SML.pdf*



JUEGA CONTRARRELOJ MIENTRAS...

Hierve la pasta...

Wii Cheer

Menea los pompones como una animadora al ritmo de "Calabria". Con un tema tendrás más que suficiente.

Se quema un DVD...

Street Fighter IV (Xbox360, PS3)

Elije a tu personaje favorito de esta fantástica saga y mete caña con un combate rápido a 3 rounds o un partida online con alguien del otro lado del mundo.

Tu padre lee el diario

Los autos locos (Wii)

Atrévete con el modo "Circuito loco". Queda en primera posición en el Rally Demente intentando conseguir la máxima puntuación en sus cuatro locas carreras.

CARA O CRUZ

Street Fighter IV

Dos experiencias, dos maneras de enfrentarse al juego de lucha del año, del decenio y, tal vez, de la historia de los videojuegos.



> Salió cara

Por Reikax

www.yonosoyfreak.com

5

1. Métete en un entrenamiento, te cansarás rápido y no te servirá de mucho pero así aprendes los controles básicos.
2. Entra en el modo Arcade nivel fácil y no se te ocurra activar el encuentro entre jugadores online o no te dejarán respirar. Después de 4 combates seguidos ganando, jussss... ¡demasiado fácil!
3. Pásate al modo de dificultad medio y sufre, sufre como un condenado. ¡No vas a dar ni una! Busca un hardcore que te explique exactamente los movimientos para hacer los Hado-ken y las patadas voladoras y el rollo del fuego y electricidad... hasta que no lo consigas olvídate de nada más.
4. ¡Te empieza a sangrar el dedo gordo! Busca unas tiritas y utilízalas.
5. Por desidia prueba el modo "Súper difícil" y suicídate directamente. Vas a durar exactamente 22 segundos.

> Nota: Para poder disfrutar mínimamente del juego en el modo normal necesitas entrenar horas y horas en los movimientos especiales y combos. Será como el parto de una burra. Sabrás que estás preparado cuando no sientas dolor si te clavan un tenedor en la yema del dedo gordo de la mano izquierda.

> Salió cruz

Por Franky Durango

2

1. El cartero llama a la puerta. Recibes un paquete voluminoso que contiene la edición especial de SF IV y un Arcade Stick a juego. Emocionado, despides al cartero apuntándole con el dedo y gritando: "¡You Must Defeat Sheng Long To Stand A Chance!".
2. Te secas las lágrimas antes de encender la consola. Pero vuelves a llorar al escuchar ese despropósito de canción a lo Backstreet Boys que Capcom ha perpetrado para el menú de inicio.
3. Superado el shock de la canción te lías a desbloquear personajes hasta tenerlos todos.
4. Te das cuenta de que lista de Logros/ Trofeos es aberrantemente larga. Quedas con tus amigos del online para desbloquearlos todos haciendo uso de la clásica trampa de dejarse ganar amañando los combates.
5. En un ejercicio de fetichismo prosaico compras el DLC con nuevos vestiditos para Chun-Li, Viper, Sakura, Rose y Cammy.

> Nota: Capcom ha ajustado la dificultad de Street Fighter IV de manera que los más novatos puedan divertirse, pero no se ha olvidado de nosotros.

¡GAME Y Marca Player regalan 5 euros!

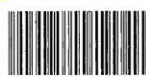
VALE POR 5 €



GAME
El especialista en videojuegos
Descuentos válidos hasta el 15 de ABRIL de 2009. No acumulable a otras ofertas o promociones.
Consulta tu tienda más cercana en www.game.es
De 59,95 a 54,95 € SÓLO EN PS3



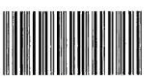
VALE POR 5 €



GAME
El especialista en videojuegos
Descuentos válidos hasta el 15 de ABRIL de 2009. No acumulable a otras ofertas o promociones.
Consulta tu tienda más cercana en www.game.es
De 59,95 a 54,95 € SÓLO EN PS3



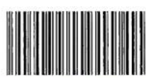
VALE POR 5 €



GAME
El especialista en videojuegos
Descuentos válidos hasta el 15 de ABRIL de 2009. No acumulable a otras ofertas o promociones.
Consulta tu tienda más cercana en www.game.es
De 69,95 a 64,95 € SÓLO EN XBOX 360



VALE POR 5 €



GAME
El especialista en videojuegos
Descuentos válidos hasta el 15 de ABRIL de 2009. No acumulable a otras ofertas o promociones.
Consulta tu tienda más cercana en www.game.es
De 59,95 a 54,95 € SÓLO EN XBOX 360



VALE POR 5 €



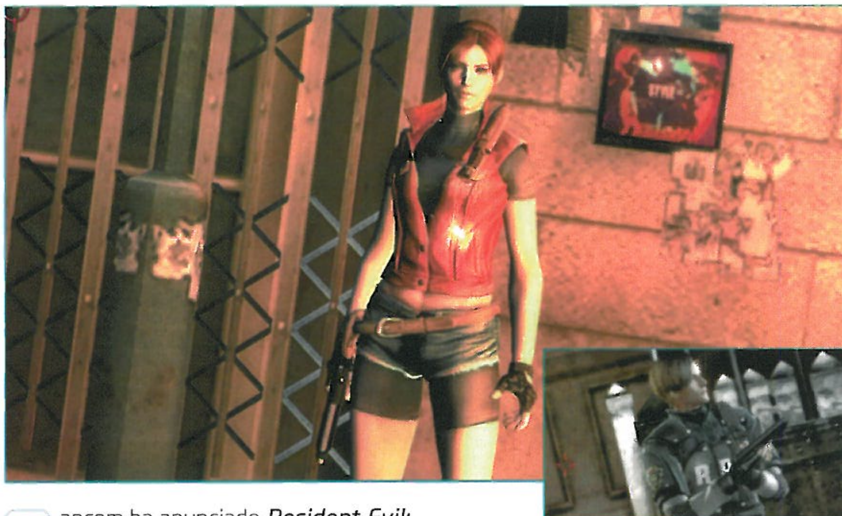
GAME
El especialista en videojuegos
Descuentos válidos hasta el 15 de ABRIL de 2009. No acumulable a otras ofertas o promociones.
Consulta tu tienda más cercana en www.game.es
De 59,95 a 54,95 € SÓLO EN WII



RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

La infección no cesa y vuelve a Wii

Llegará a final de año y será una continuación de *Umbrella Chronicles*



LOS PROTAGONISTAS DE SIEMPRE vuelven para librarnos de la trama de la corporación Umbrella.

Capcom ha anunciado ***Resident Evil: The Darkside Chronicles***, un nuevo juego de la saga exclusivo para Wii y que servirá como continuación de *Resident Evil: Umbrella Chronicles*. Su historia, que se basará en *Resident Evil 2* y contará con la presencia de sus protagonistas Leon S Kenney y Claire Redfield, aclarará algunos de los episodios más oscuros de *Umbrella Chronicles* y hará que los fans de la saga revivan algunos momentos míticos. El horror vuelve a este shooter sobre railes (disparas pero no mueves al personaje) que incluirá muchas mejoras en el apartado de juego cooperativo.

Además Capcom aprovechó para anunciar la salida de una línea de clásicos de *Resident Evil* para Wii.



VISTO EN INTERNET

> Visto en Gametrailers
http://www.gametrailers.com/player/46165.html



Dead Rising Xbox 360 vs Dead Rising Wii
Un vídeo que compara al detalle las dos versiones del juego. Muy curioso y bien realizado. A través de vídeos como este muchas personas podrán convencerse definitivamente de qué consola comprar.

> Visto en Gametrailers
http://www.gametrailers.com/player/usermovies/306741.html



Una modelo asiática coleccionista
Aquí podréis ver a una modelo asiática apasionada por el mundo de los videojuegos. ¡Hasta es capaz de pasarse la primera fase de *Super Mario Bros* sin mirar a la pantalla!

AXN - INSERT COIN

Paula Pérez
Productora de Insert Coin

Trabajar con videojuegos en España

EN MITAD DEL HURACÁN LABORAL de nuestros días, te paras en un momento de meditación, cierras los ojos y te imaginas qué sería trabajar en algo francamente satisfactorio, un tema que te apasione. Trabajar en el sector de los videojuegos.

En España, las posibilidades de formar parte de un equipo programador de éxito son limitadas. Además, hay pocos desarrolladores comparándolos con el número de candidatos que aspiran a un puesto en la industria. Sin contar con las horas que hay que echar para que un proyecto salga adelante.

Otra forma de conseguir el sueño sería a través de adaptaciones de idioma, y hacer que un texto dentro de un juego no parezca escrito por marcianos... o japoneses. Hum, aunque a veces hay demanda de estos puestos, quizá no sea nuestra vocación. ¿Vender desde un departamento de marketing? Parece una opción alejada del espíritu divertido que se les supone a los videojuegos. Casi daría lo mismo vender *Pro Evolution's* que cuartos de baño, al final sólo cuentan los resultados.

> "¿Vender desde un departamento de marketing? Casi daría lo mismo vender Pro Evolutions que cuartos de baño"

Podríamos probar el mundo del periodismo. En principio, el paraíso: te mandan juegos, los pruebas y opinas. Dependiendo del medio, incluso puede que te paguen por hacerlo. Pero claro, lo que piensan tus amigos es que sólo juegas, cuando tienes que pasar por edición, comprobar las fechas de lanzamiento y las fuentes, qué imágenes y texto coinciden, esperar al último día de cierre de la revista porque hay que meter un tema sí o sí, entrevistar a algunos directivos, probar títulos infantiles... Vale, no es un trabajo comparable a asfaltar una carretera, pero no parece tan divertido como sonaba al principio.

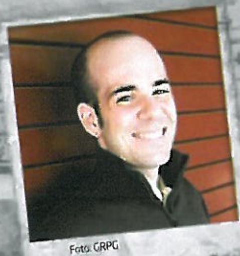
Abres los ojos, y después de reflexionar, te das cuenta de que trabajar, mantenerse y hacerlo bien cuesta mucho, sea cual sea el sector. Y, para olvidarte un rato de la realidad, decides echarte una partida a la consola. Después de todo para eso están los videojuegos, ¿no?

REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS



USA vs.

Los mercados más importantes del mundo son el americano y el japonés. Y para que no os quedéis sin saber qué sucede en ellos hemos querido contactar con dos referencias en


Foto: GRPG

Scott Steinberg
Ciudad: Nueva York
Bio: Director de Digital Trends, escritor y articulista para Rolling Stone, New York Times...

El arte de la reinvención

Pregunta a cualquier desarrollador de moda y te dirá que crear un juego de éxito es como tratar de cazar un rayo dentro de una botella. ¿Y hacerlo dos veces? Es como intentar convertir el plomo en oro. Gracias a apariciones como la de Street Fighter IV o Prince of Persia, podemos decir que al menos algunos creadores han conseguido hallar la fórmula para convertir lo viejo en nuevo.

Si nos fijamos en los tropiezos clásicos, vemos que siempre se trata de hacer en 3D aquello que fue un éxito en 2D, así como crear secuelas que sólo rinden homenaje a los originales en el nombre y nada más. Algunos fallos importantes son también el intento de hacer los spin-offs equivocados y explotar un estilo de juego que se introdujo hace muchos años poniéndolo sólo algunos parches que lo lleven un poquito más allá. De ahí nos han llegado grandes decepciones como Golden Axe: Beast Rider, que modernizaba el estilo machacabotones de este juego de fantasía medieval añadiendo gráficos en alta resolución y escenarios gigantes pero que escatimó en añadir mayor profundidad y rejugabilidad al juego. O el próximo Bionic Commando, un juego cuya mayor virtud parece ser la emoción arcade de balancearnos torpemente por escenarios abiertos o ir golpeando a enemigos genéricos con nuestro brazo biónico.

> Crear un juego de éxito es como tratar de cazar un rayo dentro de una botella.

Lo que hace valioso que se haga un remake de una franquicia antigua es que la fórmula contenga a partes iguales innovación e invención. Ya sea a través de la repetición o con un maquillaje extremo. Las continuaciones deben mantener la esencia de los personajes, universos y jugabilidad básica que sirvieron de punto de partida para definirlos. La evolución también es crucial, haciéndose necesaria al menos una mejora importante en la forma de jugar y un giro en lo audiovisual que sirva para reenganchar el interés de los fans. Combina ambos elementos y lo que obtienes es un juego que no sólo es fiel a sus raíces, sino que ofrece razones para que los jugadores que no conocen la franquicia y los que la admiran desde hace tiempo puedan interesarse por él.

Mirad Resident Evil 5, cuyos simples sustos hacen recordar sus humildes orígenes, y que han sido mejorados con momentos en los que se crea una atmósfera fantástica, y con la introducción del juego cooperativo. O Fallout 3 que, como sus predecesores, se fija en la estética de los 50 y la ciencia ficción, mientras que presenta un nuevo sistema de combate, con armamento personalizable y un mundo post-apocalíptico que respira por sí mismo. Como prueba, el mismo Tomb Raider: Underworld, que es esencialmente una aventura para PSOne a través de los ojos de la generación HD. De Cazafantasmas a Splatterhouse, el próximo año va a ser de los que ponen a prueba la maestría de los creadores en este aspecto. Con más de 30 años de errores de los que aprender, ha llegado la hora de demostrar que el arte de la reinvención ha sido dominado.

Japón



este segmento. Por un lado, Scott Steinberg, director de Digital Trends; y por otro, David Guaita, director del programa de TV Jugones, realizado desde Japón.



David Guaita
Ciudad: Tokyo
Bio: Es el director del programa especializado en videojuegos 'Jugones', que emite Plus.es y que se realiza desde Japón. Puedes visitar su página web en *www.plus.es/jugones*

A qué juegan los japos

Asistimos a la videoconferencia que se hizo entre Tokyo y Madrid para la presentación del Ninja Blade, de From Software. Mientras que en Madrid acudían los periodistas a las oficinas de Microsoft, a la sala Emo de telepresencia, que es la única que existe en el mundo, junto con la de Redmond, California, nosotros fuimos al edificio de Microsoft en Tokyo, donde también acudió el equipo de From Software. Curiosamente, el edificio de From está a tan sólo 300 metros del edificio de desarrollo de Microsoft. Ninja Blade forma parte de su estrategia de ataque al mercado japonés para intentar introducir su Xbox 360. Para ello está haciendo fuertes inversiones (más o menos secretas?) con las desarrolladoras para garantizarse títulos únicos.

Ya consiguió algo parecido con Blue Dragon, juego en exclusiva para 360 de la desarrolladora Mistwalker, que fue diseñado por Hironobu Sakaguchi, ex-Final Fantasy... y también con Namco Bandai, con títulos como Beautiful Katamari o Tales of Vesperia, o con Square y su Star Ocean que sólo apareceran para la consola americana...
Y es en esta situación en la que llega Ninja Blade. Como sabéis, va de ninjas, pero se desarrolla en la actualidad, entre los rascacielos de Tokyo, más concretamente los de la zona de Shinjuku. Una invasión de parásitos está arrasando la ciudad y por supuesto tú lo vas a impedir. Sí, es cierto, nada en él es original. La primera vez que lo vimos pensamos que era un clónico de Ninja Gaiden, y se parece también al Devil May Cry. A este respecto, el productor Masanori Takeuchi, argumentaba que, efectivamente, habían estudiado los juegos que más les gustaban y extraído lo mejor de cada uno de ellos, sintetizándolo.

> MIcrosoft está haciendo fuertes inversiones (más o menos secretas?) con las desarrolladoras para garantizarse títulos únicos.

Hay que decir que el pensamiento oriental no le da tanta importancia a la originalidad. Ahora son los chinos los que imitan productos extranjeros, pero anteriormente también lo hizo Japón, y es que el concepto de creación artística original se entiende de manera distinta. Para ellos es más importante la perfección en la ejecución y el acabado que el sentimiento de obra de autor. Y ciertamente en el mundo de los videojuegos no se caracteriza por su constante singularidad. ¿O acaso todos los FPS son un plagio del Wolfenstein 3D?

Dicho todo esto, no puedo dejar de acordarme de Tomonobu Itagaki. El carismático creador del Ninja Gaiden abandonó Tecmo tras enfrentarse al presidente Yoshimi Yasuda, en una pelea que va a acabar en los tribunales. El caso es que Itagaki tenía todos los boletos para aliarse con Microsoft en su nueva andadura, al igual que lo hizo Hironobu Sakaguchi al dejar Square. Pero claro, la especialidad de Itagaki son los ninjas, y ahora resulta que Microsoft ya tiene este juego de ninjas... Espero que podáis ver el Jugones de este mes, (que por cierto ya emitimos en alta definición) donde mostraremos la entrevista que grabamos a los creadores de Ninja Blade...

MUY BREVES

PS3 - XBOX 360

Retrato a Ryo por el aniversario de SFIV

Dave White, conocido artista británico que ha trabajado anteriormente con compañías como Nike o Coca-Cola, ha producido una obra artística para conmemorar el lanzamiento de Street Fighter IV en consola. Se trata de un retrato de Ryu de dimensiones 1,5x1,2m y valorado entre unas 7.000 y 10.000 libras esterlinas. ¿Os animáis a comprársela?



PC

Championship Manager, retrasado hasta julio

Eidos ha confirmado que retrasará el lanzamiento de Championship Manager 09 para mejorar algunos aspectos del juego y ofrecer al jugador una mayor calidad. "Eidos tiene el compromiso de producir juegos de muchísima calidad y creemos que retrasando la fecha de lanzamiento vamos a dar al producto el tiempo extra necesario para ofrecer un juego dentro del género más pulido y competitivo", ha declarado Phil Rogers, responsable de Eidos.

PS3 - XBOX 360

Watchmen T.E.I.N. 2 pasa los controles

A menudo los organismos de calificación por edades son una extraordinaria forma de conocer el contenido de los videojuegos que están por venir, y Watchmen. The End is Nigh Parte II ha superado los controles del ESRB que han dado una pequeña muestra de su argumento y posibilidades. Esta información, recabada por el blog norteamericano Kotaku, señala que el título estará de nuevo protagonizado por Rorscahch y Búho Nocturno, y que contará con abundante contenido de tipo sexual aunque no explícito.

XBOX 360

Marca Player y El Speaker, con Soraya

España será la última en actuar en la final de Eurovisión. Y nosotros hemos querido animar a Soraya regalándole, gracias a los amigos de Microsoft, unos presentes.



Seguramente os suene su nombre, Soraya. Se trata de la representante española en Eurovision 2009 y una artista de un reconocido prestigio a nivel nacional. Hace pocos días no hizo una nueva visita en la que pudimos darle una nueva sorpresa, regalándola una Xbox 360 edición limitada GTA IV. Ese era nuestro pequeño premio por habernos enseñado a cantar hace unos meses, con su visita anterior a la revista. Y es que nos dejó todo su arte.



CHEMA Y SORAYA, CANTANDO como posesos con el LIPS de Xbox 360. ¡Dándolo todo!



Y ES QUE ARTE le sobra a Soraya para llevarse de calle a los jueces. Por fin tenemos una candidata con clase para Eurovisión.

el rincon de

akihabarablues.com

AKIHABARABLUES.COM

Con el culo pelao

No son ni dos, ni tres. Son un montón de amigos los que contra mi consejo se compraron una Wii el día de su lanzamiento y terminaron vendiéndola, cuando un año después de su lanzamiento el stock aún escaseaba, o abandonándola a su suerte en lo más profundo del armario. Al final se cumplieron los pronósticos y la mejor opción, según nos intentó vender la mismísima Microsoft, era hacerse con un tándem WII-360 o, en su defecto, un PS3-WII. Así se podría usar la consola de Nintendo para los títulos verdaderamente atractivos y únicos, los realizados por la propia compañía japonesa, y usar la otra para disfrutar de los títulos multiplataforma que, por razones obvias, ofrecían su máximo potencial gráfico, jugable y online en las máquinas de Sony y Microsoft.

Entiéndase que esta opinión no es un alegato anti-Wii, ni mucho menos. Es una declaración pro-Nintendo, a la que por prisas, avaricia y otros motivos comerciales, las third party han dejado, en la mayoría de las ocasiones, con el culo pelao. A las pruebas almacenadas en las estanterías de las tiendas durante los dos años y medio últimos me remito. Los únicos títulos destacables y reseñables para Wii han sido diseñados por la propia Nintendo y en los casos en los que los títulos aparecían para varias máquinas de juego, la conversión para Wii casi siempre ha sido inferior en calidad. Ejemplos los puedo poner a pares. ¿Quién quiere jugar a un Call of Duty, Far Cry o FIFA en Wii si puede hacerlo en Xbox o PlayStation? No es el movimiento de un controlador lo que hace más o menos divertidos a los juegos, es el juego en sí el que debe serlo independientemente de que se maneje con un wiimote, un ratón o un sixaxis.

Hasta la fecha ha habido excepciones a la regla. Puede ser el caso de los Pro Evolution Soccer, de capa caída en esta generación pero muy bien diseñados para su disfrute en Wii. O de ciertos títulos que dentro de la exclusividad de la máquina de Nintendo han sabido ofrecer algo distinto sin abusar del recurso a "las posibilidades del wiimote". Podríamos mencionar el japonés No more Heroes, el original De Blob o los dos primeros Rayman Raving Rabbids, hasta que consiguieron saturarnos de tantos conejitos... si es que se puede estar saturado...

Así pues hagamos eco todos los jugadores que venimos disfrutando desde hace más de dos décadas con las máquinas de Nintendo para que no sólo debamos vivir de títulos first party. Digamos sí a la originalidad, pero también a la calidad. Alabemos las bonanzas del wiimote pero no nos enredemos en sus posibilidades como excusa para conversiones olvidables. Queremos más títulos como House of the Dead: Overkill o el que hoy protagoniza estas páginas: MadWorld. Títulos adultos, originales, gráficamente distintos y diseñados específicamente para su disfrute en Wii.

ESPECIAL MADWORLD

Wii está por encima de la censura

Un juego en blanco y negro para Wii. Vale, desarrollado por Platinum Games, un grupo de desarrollo integrado por la gente responsable de títulos mature como Resident Evil o Devil May Cry. Pero es que estamos hablando de un juego de Wii. De Wii ¿Hay alguien que no se haya dado cuenta de que nos la están colando?

Tuve el privilegio, gracias a los rrpp españoles de Sega, de poder colarme en la presentación privada que se celebró en la ya extinta Games Convention del año pasado. Sabía que Mad World era un juego violento. Había visto unas cuantas imágenes y algún que otro vídeo. Pero no estaba preparado para lo que me mostraron en Leipzig: Uun título que dejaba en mantillas en cuestión de miedo y asco a Manhunt 2, el juego más cuestionado por los órganos internacionales desde los tiempos de Carmageddon.

A nadie parecía extrañarle. Ni al productor, encargado de hacer la presentación walkthrough, ni al traductor ni al resto de representantes de medios allí asistentes. A nadie excepto a mí, claro. Me pasé los cerca de 30 minutos que duraba la presentación con una cara de circunstancias, incapaz de digerir la ingente cantidad de gore, sangre y violencia que estaba presenciando. Y cuando llegó el turno de preguntas, tan sólo pude articular un escueto "¿Por qué?". ¿Por qué tanta violencia? ¿Por qué resaltarla en blanco y negro? ¿Por qué en Wii? Y, sobre todo, ¿Por qué nadie parecía extrañarse de que un juego como ese se estuviera presentando, a puerta cerrada, eso sí, en la feria más importante de uno de los países que más pegas le estaban poniendo al lanzamiento de Manhunt 2?

Hasta no hace mucho esperaba despertarme un día con la noticia de que MadWorld había sido cancelado. Que la argucia de estar desarrollado para Wii y emplear un estilo gráfico en blanco y negro no había resultado suficiente para engatusar a los organismos reguladores internacionales y a la opinión pública en general. Pero ahora, a tan pocos días de su lanzamiento -cuando leas estas líneas ya estará en las tiendas- estoy más convencido que nunca de encontrarme en la misma tesitura que el protagonista de ese indispensable clásico del cine fantástico que es "¡Están Vivos!". Aunque con una diferencia importante: no voy a ser yo el que levante la liebre .Viva la libertad de diseño en los videojuegos. Que para algo está la clasificación por edades, ¿No?



Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com

MERCHANDISING

10 CAMISETAS QUE TE HARÁN SER LA ENVIDIA DE TODO JUGÓN

¿Quieres ser el chico más envidiado en la próxima reunión de amigos? Esta pequeña recopilación de camisetas, inspiradas en nuestro hobby favorito, te va a venir al pelo. Empieza a hacer hueco en tu armario porque una de estas diez terminará en tu ropero.

LAS 10 CAMISETAS FUNDAMENTALES

Por Paola Mejía

1	Hormigas y Tetris	Empezamos por los clásicos, porque ¿a quién no le gusta una buena partida de Tetris? Esta camiseta es la combinación perfecta entre tu lado geek y tus ganas de vestir bien, porque va a encantarle hasta a tu novia. De hecho, será un milagro que no te la robe. (http://www.threadless.com/product/963/Amazon_Addiction)
2	A Video Game Odyssey	¿Lo tuyo es más la onda retro? No te preocupes porque esta camiseta combina un diseño con colores muy interesantes, más uno de los controles favoritos de muchos jugones, el Joystick. Y lo mejor de todo es que te puedes hacer con ella por sólo 14 dólares. (http://teenormous.com/go?id=Psycho-Reindeer-2600-A-Video-Game-Odyssey-14981)
3	Dead Sucker	Los niños les encantan a todo el mundo ¿verdad? Conquista a las masas vistiendo esta estilera camiseta, inspirada en Bioshock y sus inolvidables "Little Sisters". Y no te preocupes por el precio, porque te aseguro que serán los 9 euros mejor gastados de tu vida. (http://www.threadless.com/product/911/Dead_Sucker)
4	Tower of Goo	Si no quieres mezclarte con las masas, porque lo tuyo es la onda indie, no te preocupes. También tenemos una opción que va a encantarte. Se trata de Tower of Goo, una camiseta que no sólo te permitirá vestir con estilo, sino que viene con el juego 'indy' *World of Goo* incluido por un precio de 12 dólares. (http://2dboy.com/2008/03/20/sexy-indie-game-shirts-sightings/)
5	El Secreto de la Vida Eterna	¿Quién no quiere descubrir el combo perfecto para vivir eternamente? Con esta camiseta no vas a conseguirlo, pero podrás reconocer a esos jugadores de corazón entre una multitud, porque sólo un hardcore sabrá a qué juego te estás refiriendo con esta secuencia de botones. (http://t-shirts.cafepress.com/item/contra-code-ringer-t/107375191)
6	Duck Huntin	Los sabios suelen decir que hombre prevenido vale por dos, así que cualquier jugón puede preciarse de llevar muy a mano su Nintendo Zapper. No vaya a ser la de malas. El gusto te va a costar 20 dólares, pero más vale un guardaespaldas. (http://www.nerdyshirts.com/duck-huntin.html)
7	Everyday Hero	Probablemente la gente no lo aprecie, pero tú has salvado más pixeles que ninguno y es hora de que el mundo se entere. Grita a todos los vientos tu habilidad con toda clase de controles y, de paso, demuéstrales que vestir bien no esta peleado con ser un hardcore. (http://www.mistershape.com/tshirts/hero)
8	Interloper From Beyond The Heavens	¿Hay algún jugador en este mundo que no ame Space Invaders? Yo todavía no me encuentro con uno, y por eso esta camiseta es idónea para nosotros. Atrévete a llevarla en color naranja y demuestra tu amor a lo retro, sin perder el estilo. (http://www.threadless.com/product/1134/Interloper_From_Beyond_The_Heavens)
9	Super Mario Skull	¿Quieres demostrar que conoces todo sobre Mario Bros? Pues demuéstrales a tus colegas cómo es el personaje más famoso de los videojuegos por dentro. Se quedarán flipando en colores y te aseguro que tú vestirás el Mario más original. (http://www.etsy.com/view_listing.php?ref=vl_other_1&listing_id=18040573)
10	Killer Tee	"Esto no me hace un asesino". Te vendrá que ni pintada, no sólo para hacer reír a los colegas cuando salgan por ahí, sino para despreocupar a tu madre, que después de haber visto aquel documental llamado "Videojuegos y Rol: semillero de asesinos múltiples" te ve con ojos extraños cada vez que sales del cuarto. (http://www.zazzle.com/untitled_t_shirt-235170042249352222)

De los creadores de GUILTY GEAR

BattleFantasia

バトルファンタジア

YA A LA VENTA



Enfréntate contra tus amigos vía online.



Una lucha épica entre el bien y el mal.



Doce personajes únicos con los que jugar.

Battle Fantasia es el juego arcade de lucha para dos jugadores con una estética impactante y la acción más espectacular. Los controles supersensibles, la velocidad extraordinaria de sus combates y una estética propia muy cuidada son su sello único y personal.

12+ www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



505 GAMES



EL EQUIPO BLADE SE MULTIPLICA

Inicio de año con las pilas puestas

No puede decirse que los dos primeros meses de este año, videojueguilmente hablando, hayan sido muy potentes. Para compensarlo el equipo de Blade FM tuvo que sacar de debajo de las piedras el máximo jugo posible a la actualidad del sector. El año lo empezamos con una novedad, el primer debate de la historia del programa, en el que dimos un somero repaso a los principales títulos del 2008. Fuimos testigos del debut de la línea New Play Control de Wii. Jugamos a Street Fighter IV y F.E.A.R. 2 y babeamos con Killzone 2. También hablamos con Alfonso Ramos, nuestro flamante ganador de la FIFA Interactive Cup. Lidia Pitzalis nos dio un avance de lo que tendríamos en el 2009 para Xbox 360 y los principales responsables del sector mostraron sus cartas para este año. Por supuesto, los concursos marca de la casa, siguieron y aumentaron. Y es que pese a la crisis que nos acucia, las distribuidoras españolas siempre han sido generosas con el programa. Bueno, han sido dos meses que han dado mucho de sí, por lo que esta columna se queda corta para exponerlo todo.





Con la moral "Baja"



Han empezado las movilizaciones

Y no me refiero a las más que justificadas movilizaciones en toda España por los expedientes de regulación, sino a las primeras operaciones que Nintendo junto con la FAP y ADESE han realizado estas semanas en contra de las tarjetas de backup de NDS, por fin parece que van a perseguirse y a actuar a aquellos que simplemente piensan en su dinero y en su negocio sin pensar en que son el cáncer del sector, sin pensar que gracias a ellos la calidad de nuestros productos más utilizados día a día (en el metro, tren, autobús.....) serán cada día peor y terminarán desapareciendo.

Este mes Nintendo ha realizado diferentes operaciones policiales y se han incautado más de un millar de tarjetas "pirata". Muchos dirán que sirven para sacarle más partido a nuestra portátil, pero todos sabemos que el 99,9% de la gente que las compra, las utiliza única y exclusivamente para el uso que todos estamos pensando... felicidades por Nintendo, pero que ahora no paren y que acaben del todo con estos negocios.

Por otro lado, la bajada drástica de las ventas de software de NDS en España (y no en el resto de Europa, donde las tarjetas de backup están prohibidas) tiene que servir para que las compañías se pongan las pilas y que tiren a la papelera de reciclaje cualquier producto en cualquier plataforma que no cumpla un mínimo de calidad, que no somos tontos.

Sergi Blanch Motenai
Locutor Blade FM

¡POR EL 2009!

Tijera gana a papel

Dicen que los períodos como el que nos ocupa son de grandes oportunidades para aquellos que se lo pueden permitir. Sin embargo, el resto de mortales, tienen que hacer un movimiento incluso más doloroso para el orgullo que para el bolsillo: dar un paso atrás en su calidad de vida. El mundo editorial, por desgracia, es un gran ejemplo de esta circunstancia. En Blade FM, como testigos involucrados, estamos hartos de semana tras semana tener que despedir a una publicación que cierra o a una web que no puede permitirse actualizar más por falta de publicidad. Cada vez hay menos revistas y, las que hay, imprimen menos páginas: la crisis económica deriva en una crisis de contenidos, en una crisis cultural.

Si bien es comprensible que políticamente venda más salvar una fábrica de coches que no algo que tenga que ver con el diabólico sector de los videojuegos, todos los que estamos metidos en el mundillo tenemos que ser conscientes de una circunstancia muy importante: o hacemos piña o no quedará nada que leer el día de mañana. Las revistas cerrarán y a otra cosa mariposa. Hoy, usuarios, desarrolladoras y medios, juntos todos, tenemos que ser sólidos como la roca. Porque si tijera gana a papel, roca gana a tijera.

HOY EN IGN


Primera pantallas de FN4

PS3, Xbox 360

Primeros detalles de Fight Night 4

La anterior entrega supuso la verdadera piedra de toque para demostrar que la nueva generación venía pisando fuerte. Ahora, más de tres años después, le toca el turno a su continuación, con Ali y Tyson como estrellas de portada. Quizás no sorprenda tanto como su predecesor lo hizo, pero está llamado a convertirse en el gran acontecimiento deportivo del año en el mundo del videojuego. El detalle que más notamos a la hora de jugar: 60 FPS en todo momento. Esto le convierte en el juego de boxeo más rápido jamás visto.

>http://xbox360.ign.com/articles/961/961736p1.html



HOY EN IGN


RE: Darkside Chronicles

Resident Evil: Darkside Chronicles

Un nuevo survival horror, sólo en Wii

Durante la fiesta de presentación de Resident Evil 5 en San Francisco tuvimos la oportunidad de entrevistar a su productor, Jun Takeuchi. El nipón nos confesó tener en desarrollo una nueva entrega de Resident Evil en exclusiva para Wii. Tratará de retomar el enfoque clásico de la saga, transportando al jugador al momento de los hecho narrados en Resident Evil 2. Podremos incluso controlar a Leon S.Kennedy y Claire Redfield (entre otros muchos personajes no revelados) en viejos y nuevos escenarios de Racoon City. Como en Umbrella Chronicles, dispararemos a zombis en primera persona, mientras realizamos distintas acciones con el Wiimote y la ayuda del Nunchako.

> http://xboxlive.ign.com/articles/942/942820p1.html

LA BARONESA



Jessica Chobot
blogs.ign.com/Jess-IGN
'The Baronesse'
Posts:
477
Comentarios:
12,514
Blog creado:
Enero '06

> La de David Hasselhof

El otro día salí de compras (me hice con una camiseta preciosa y... pequeña) y tuve la oportunidad de enfrentarme al Hoffmeister de Ready 2 Rumble Revolution para Wii en el centro comercial al que suelo ir (Beverly Center en L.A.) Lo raro vino cuando me encontré con David Hasselhof y pude jugar contra él mismo haciendo de su personaje.
¿No es hilarante?
Me haré pronto con el juego.



> Presentación de Resident Evil 5 en San Francisco

Pasé un rato genial en el evento de lanzamiento de RE5. Todo salió a la perfección (excepto por lo de ser en San Francisco, que lo odio). Pude reencontrarme con viejos amigos y jugar al frisbee con ellos (lo que demostró no ser una idea muy buena cuando la gente empezó a imitarnos y lanzarlos de tienda a tienda).
Gracias Capcom por no echarnos de la fiesta
El evento era más pequeño que el de Street Fighter IV, pero resultón. Había un montón de consolas y la cantidad de gente perfecta para que nadie se pusiera nervioso por no poder jugar.
¡Dos pulgares arriba Capcom! ¡Gran trabajo! Pasé un rato excelente.

GUÍAS

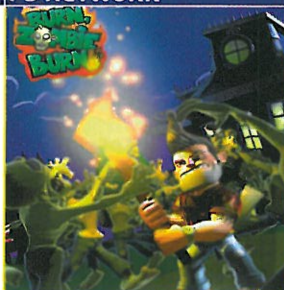


> Los secretos del juego de moda

El juego del momento tiene nombre y apellido. Para encontrar todos sus secretos, echa un vistazo a la guía y no te rompas el coco buscando emblemas.

> http://guides.ign.com/guides/734381/

PS NETWORK



> El ataque de los no muertos en Burn, Zombie, Burn

Una gran promesa exclusiva para la PS Store de Sony (y má tarde en PC). Acaba con todos los zombis que se crucen en tu camino.

> http://ps3.ign.com/articles/962/962508p1.html

COMIC

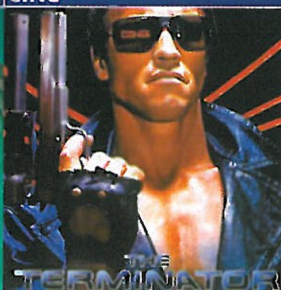


> Green Lantern: The Blackest Night

Uno de lo peronajes más fuertes de DC, Linterna Verde, prepara una nueva aventura. Se enfrentará a la profecía más oscura.

> http://comics.ign.com/articles/961/961940p1.html

CINE



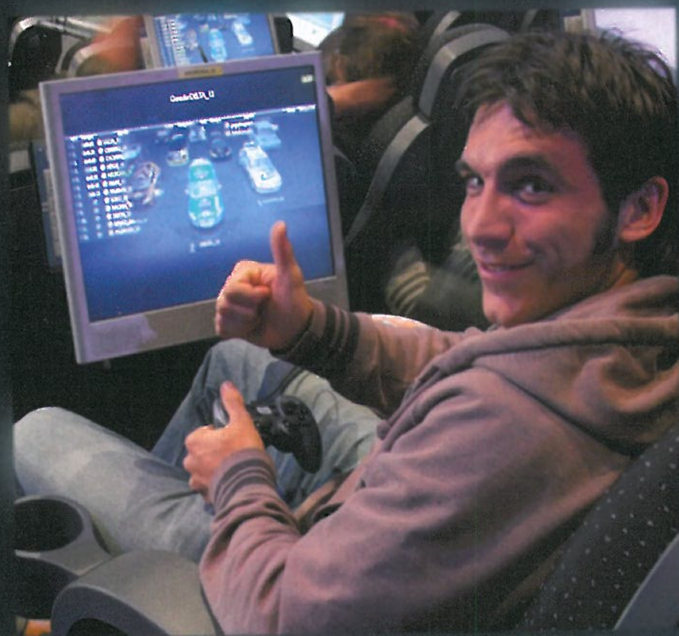
> Remakes no, gracias

Las películas clásicas que jamás deberían recibir una revisión por parte de Hollywood. Que dején a los muertos en paz...

> http://movies.ign.com/articles/962/962527p1.html

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oido nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.

> Reportajes

La madre del cordero, colega



BUSCANDO LAS COSQUILLAS

JUEGOS

El realismo y la espectacularidad en los videojuegos le han robado protagonismo al humor en los últimos años. ¿Te quieres reír mientras juegas? Entonces, sigue leyendo...

La evolución en el mundo de los videojuegos ha ido poblando dicho sector con argumentos y títulos que abarcan cada vez más estilos o cortes narrativos. Últimamente, el desarrollo de los títulos, por regla general, se ve forzado a mostrar universos realistas, muertes creíbles, malos malísimos, aventuras increíbles... Pero hasta la aparición de Eat Lead: The Return of Matt Hazard, el humor en los videojuegos se había quedado en la cuneta, a medio camino de la anterior generación de entretenimiento audiovisual (Xbox, PS2 y GameCube) con títulos como Leisure Suite Larry: Magna Cum Laude o Bard's Tale. Matt Hazard se ríe del mundo de los videojuegos sin ningún pudor, se mete con estereotipos como los enemigos de los shooters de la generación Wolfenstein y Duke Nukem, plantea a los personajes como actores nacidos en la época de los ocho bits y ridiculiza a intocables como Super Mario (con un acertado Capitán Carpintero).

En estas trés páginas hemos preparado un pequeño compendio con el que podrás revivir las carcajadas, las sonrisas y las caras de sorpresa que se te quedaron con las bromas, hilarantes situaciones y dantescos personajes de algunos de los títulos más histriónicos de la historia del videojuego.

Y si nunca tuviste oportunidad de jugar a muchos de los títulos que aquí mostramos, recomendamos, desde



DE RISA

EL CREADOR DE MONKEY ISLAND Y GRIM FANDANGO LE ESTÁ DANDO LOS ÚLTIMOS RETOQUES A SU NUEVA CREACIÓN: BRÜTAL LEGEND

HUMOR SOFISTICADO









› Si hay alguien en este mundillo capaz de hacer reír de la forma más sofisticada, esa es la gente de LucasArts. Monkey Island, Maniac Mansion, Indiana Jones y la Última Cruzada... Aventuras inteligentes, divertidas y con un humor de lo más refinado. Más tarde, Tim Schafer, artífice de muchas de las aventuras de LucasArts, se atrevió con un plataformas de lo más onírico, Psychonauts, al que imprimió el humor inteligente "de la casa". Basta decir que su creación se gesto durante el desarrollo de Full Throttle, a raíz de un nivel eliminado (lógicamente) en el que su protagonista tenía un "viaje psicodélico" de peyote.

PARODIA ABSOLUTA









› Al igual que Eat Lead, muchos otros títulos antes que el protagonizado por Matt Hazard han sabido reírse del mundo de los videojuegos. Bard's Tale, uno de los más famosos (y graciosos), ridiculizaba el género RPG occdiental más clásico. Hasta GTA ha servido como excusa para hacer reír, sobre todo gracias a Hit & Run, un juegazo protagonizado por los habitantes de Springfiled. Con Conker's Bad Fur Day, Rare se hartó de la "suavidad" de Nintendo y regaló a la compañía nipona un título protagonizado por una ardilla fiestera que comienza una aventura "plataformera" con la mayor resaca de toda su vida.

HUMOR ZAFIO



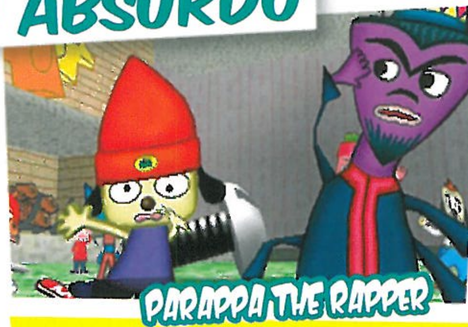




› Puede que en un inicio, los Fatalities de Mortal Kombat no nos pareciesen muy graciosos pero, ¿quien no ha esbozado un leve sonrisa pese a la violencia del título de Midway? Ese parecía el objetivo de Tobias y Boon (como quedó claro en la segunda entrega del juego). La violencia extrema en los videojuegos (sobre todo en los antiguos) suele tener un objetivo claramente cómico. La mayor burla al sistema llegó con Duke Nukem 3D: tenías que masacrar a un montón de policías con aspecto de cerdos bípedos, podías visitar clubs de strip-tease en cuyas televisiones se mostraba la persecución de O. J. Simpson...

LA GRACIA DE LO ABSURDO


MUNDODISCO


PARAPPA THE RAPPER


HASHIRE HEBEREKE

› En este apartado el rey indiscutible es MundoDisco. La obra de Terry Pratchett fue trasladada al mundo de los videojuegos y no perdió ni un ápice de gracia; aunque la tercera entrega y su ambientación de novela negra no gustó mucho a los fans de Rincewind, las dos primeras aventuras captaron a la perfección la esencia de los relatos de Pratchett. Eso sí, en este apartado se llevan la palma las compañías niponas: un perro rapero (Parappa the Rapper); una carrera, a pie, entre un pingüino, un pez globo y otros seres (Hashire Hebereke) o un shooter protagonizado por amanerados culturistas (Cho Aniki) se llevan la palma.

ESOS LOCOS BAJITOS... NIPONES



DEAE TONOSAMA APPARE ICHIBAN


PARODIUS


INCREDIBLE CRISIS

› Como hemos mencionado en el cuadro de humor absurdo, los japoneses se llevan la palma. Las grandes diferencias en su sociedad y cultura con respecto a occidente hacen que un juego deliberadamente cómico se convierta en algo delirante para jugadores europeos y americanos. Parodius siempre ha sido uno de los más famosos, pero en nuestra memoria permanecen títulos como Incredible Crisis, en el que un ejecutivo y toda su familia viven un día delirante (incluyendo una carrera en camilla) y Deae Tonosama, un shooter protagonizado por un nipón con el "moco colgando" y un personaje de lo más "versallesco".

» aquí, sustituir la ración de goles, violencia gratuita y curvas peraltadas de los títulos "de ahora" por el ocurrente de argumento de la saga Monkey Island o las disparatadas situaciones de Incredible Crisis.

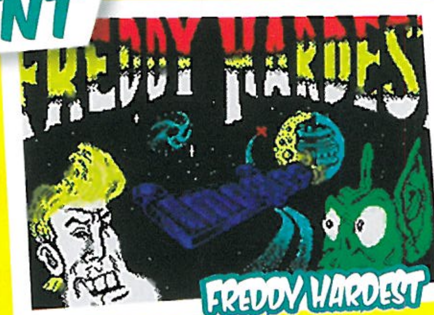
Si creías que Metal Gear Solid tenía un buen guión, espera a jugar cualquier título de LucasArts... o vuélvete loco, directamente, intentando resolver los más absurdos enigmas de MundoDisco, la obra maestra de Terry Pratchett convertida en videojuego; por una vez, cambiarás la tensión y la emoción por carcajadas, y te aseguramos que lo agradecerás.

Esperemos que con la llegada de Eat Lead las compañías se lancen a explotar las posibilidades narrativas y cómicas de las nuevas consolas, en lugar de seguir imitando el desarrollo de Grand Theft Auto y enfocar sus esfuerzos en crear un juego realista.

› Por Lázaro Fernández

SPAIN IS DIFFERENT


LA GUERRA DE LAS VAJILLAS



FREDDY HARDEST

› Los esfuerzos y el gran desembolso necesario para llevar adelante un proyecto en estos últimos años parece haberle agriado el caracter a los desarrolladores españoles. El humor fue una constante en las producciones patrias para máquinas de ocho bits; nunca olvidaremos títulos como La Guerra de las Vajillas, Freddy Hardest, El Capitán Sevilla, Livingstone Supongo, Los Inhumanos...

¿TE LLAMAS JUGÓN Y NUNCA HAS DISFRUTADO DEL CONCURSO DE ESCUPITAJOS DE LA ISLA BOOTY?

LUCASARTS FUE CAPAZ DE CREAR TODO UN GÉNERO (AHORA EN DESUSO SIN DESCUIDAR EL BUEN HUMOR DE SUS JUEGOS



DOCUMENTAL

Miles de chinos juegan a WoW por un techo

Chema Antón



GE JIN, CREADOR DE 'CHINESE GOLD FARMERS'

La amenaza del Made in China también azota a los reinos de *World of Warcraft* tal y como relata Ge Jin, creador del documental *'Chinese Gold Farmers' (Granjeros del Oro Chinos)* y candidato al doctorado por la Universidad de California en San Diego (UCSD), "es una perfecta metáfora de lo que ha ocurrido en el mundo real antes de la crisis con la sobreproducción en China y el consumo desmesurado por parte de los americanos". El documental, filmado durante los años 2006 y 2007, se introduce en las vidas de los propios 'trabajadores' chinos y complementa la visión occidental de jugadores y empresarios con los testimonios de gente que está metida en el negocio a cambio de un techo en el que vivir y un sueldo como el de cualquier otro trabajo en China.

> Los chinos han aceptado que el mundo de *WoW*, como el real, es injusto y materialista

"Muchos jugadores occidentales hablan de la compra de objetos virtuales como una cuestión inmoral por el propio uso de dinero para progresar en el juego, los jugadores chinos parecen haber aceptado que, como en la vida real, el mundo de *WoW* es injusto y materialista", comenta Ge Jin. ■

La industria de la venta de oro alcanza los 2.000 millones de dólares

MILES DE EMPLEADOS/ Más de medio millón de trabajadores sólo en China mantienen un sector que enfrenta a jugadores sin tiempo y compañías a la caza de los 'tramposos'.

M. P. L. *Ventormenta*

Más de diez millones de usuarios son los que consolidan el mercado del oro dentro de *World of Warcraft*. La necesidad de hacer crecer a tu personaje, conseguir mejores armas o monturas sólo responde a dos premisas: emplear tiempo o emplear dinero. Cuando no cuentas con lo uno, sólo puedes volcarte en lo otro.

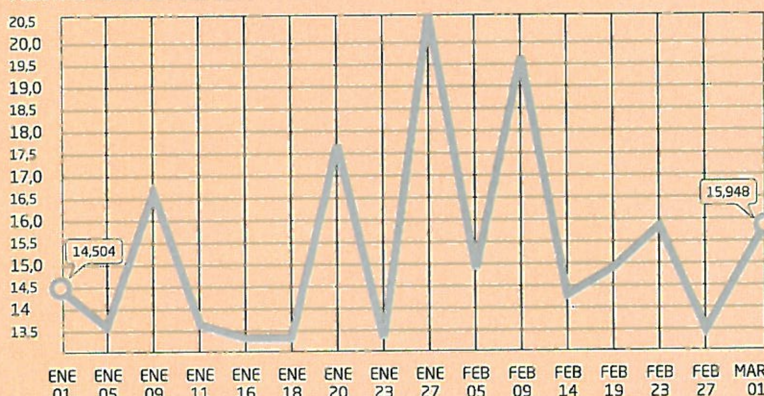
El mercado de dinero virtual, incluyendo otros juegos y mundos digitales fuera de *WoW*, alcanzaba el año pasado los 2.000 millones de dólares, según la revista Wired. Una industria, la de venta de objetos y dinero virtual que emplea actualmente a cerca de medio millón de trabajadores chinos en empresas medianas que alcanzan los 200 trabajadores en muchos casos.

La industria del 'gold farming' (granjeros del oro) existe desde hace años (*Everquest* y *Ultima* comenzaron el boom de los objetos virtuales) y sin embargo compañías como Blizzard, creadores de *WoW*, no terminan de aceptarla y cada vez que existe una actualización tratan de expulsar del juego al mayor número de usuarios que se dediquen a vender oro. Otras empresas, como la propia Sony Online Entertainment, lo han convertido en el hilo conductor sobre el que llevar el desarrollo de sus futuros juegos más enfocados a los pequeños pagos por la obtención de determinados objetos, que al pago mensual de una suscripción que sólo te garantiza eso: tiempo para emplear en conseguir todo lo que necesitan tus personajes. ■

EVOLUCIÓN DEL PRECIO DEL ORO/SERVIDORES EUROPEOS 2009

PRECIOS MEDIOS ALIANZA/HORDA (DATOS REALES)

MEDIA DEL PRECIO DEL ORO EN EUROS POR CADA 1.000 UNIDADES



> RADIOGRAFÍA DE LOS SERVIDORES

PRECIO DE LA UNIDAD DE ORO POR CADA 1.000 UNIDADES

	C'THUN	COLINAS PARDAS	DUN MODR	EXODAR	LOS ERRANTES	MINAHONDA	SANGUINO	SHEN'DRALAR	TYRANDE	ULDUM	ZUL'JIN
ALIANZA	13,75	33,01	12,38	15,13	13,75	13,75	19,25	15,13	13,75	13,75	13,75
HORDA	13,75	33,01	13,75	13,75	15,13	13,75	13,75	13,75	13,75	13,75	15,13

FUENTE: GOLDSOON.COM

INFOGRAFÍA: DUARDO



GLOBALIZACIÓN, la entrada de China en la venta del oro de *WoW* es muestra de un mercado globalizado.

BLIZZARD OPINA:

"Las compras de oro en WoW fomentan el spam y los bots"

CONDICIONES DE USO/ El único documento 'firmado' por los jugadores y que da cierta autoridad a Blizzard habla de la no legalidad de prácticas de subida de nivel y compra de oro.

M. P. L. *Theramore*

La primera pregunta que se le viene a la cabeza a cualquiera cuando se habla de la posibilidad de comprar oro virtual con dinero de verdad para hacer progresar a tu personaje es si es algo legal. Blizzard y un buen puñado de jugadores piensan que no lo es.

Concretamente, la postura de Blizzard con respecto al tema de la venta de oro es la siguiente: "Los jugadores que compran oro fomentan el spam y la proliferación de 'bots' y programas que regstran secuencias de teclas, actividades que afectan negativamente la calidad de juego de todos". No dice que no sea legal.

Lo que Blizzard no considera legal es el llamado 'powerlevelling' o lo que es lo mismo que un jugador preste su personaje a otro para que le suba de nivel. Según dicen las Condiciones de uso y el Contrato de licencia para el usuario final, comprar oro y permitir que otros suban de nivel a sus personajes son violaciones de los mismos... ante las que Blizzard tiene poco que hacer, salvo concienciar a la comunidad de la necesidad de evitar estas prácicas.

Y en eso basa su lucha Blizzard, en conseguir que los usuarios decidan por sí mismos no comprar oro. El concepto con el que Blizzard trabaja es hacer ver que la compra de oro provoca desajustes en la economía del juego. Otro de los objetivos de la compañía es deslegitimar a las compañías que venden oro 'demonizando' los medios por los que éstas los consiguen. Más allá del sudor de cientos de trabajadores en extremo oriente, parte de las empresas utilizan los llamados 'bots', programas que aprovechan fallos del juego para explotar zonas en las que salen enemigos constantemente, por ejemplo. La pregunta es, ¿no es trabajo de Blizzard que no existan esos fallos? ■

Atención al fraude con la venta de cuentas

Una práctica muy común de empresas e individuos que se dedican a 'trapichear' con los objetos virtuales es la de robar las cuentas de los usuarios. Un jugador que 'contrata' una subida de nivel, debe dejar sus claves del personaje a quien le presta el servicio. Aunque éste cumpla con su parte del trato, es común el hecho de que esa cuenta sea revendida al cabo de las semanas o meses por lo que es muy importante tener total control y confidencialidad sobre las contraseñas. La propia Blizzard cuenta con un equipo anti-fraude que expulsa del juego a este tipo de individuos y a las cuentas robadas.



MYSUPERSALES, dispone de un servicio de venta de cuentas con garantías de que éstas no han sido robadas.

IGE.COM

El bazar del oro virtual más grande del mundo y con una atención excelente

■ **No sólo tiene la fama,** sino que es uno de los sitios con mejor organización y atención al cliente que te puedes encontrar.

WOWGOLDPIG.COM

El oro más barato y fácil de comprar que te puedas encontrar en toda la red

■ **Cuenta con uno** de los sistemas de pedido más sencillos que hayamos visto y es increíblemente barato comprar el oro del Cerdo.

MYSUPERSALES.COM

Todo el oro y cuentas de usuario que desees en muy pocos clicks

■ **Un poco más complejo** en la forma de comprar pero tremendamente completo. Cuenta con objetos y oro de otros juegos. ¿Quién se resiste?

REAL TRADE MONEY

El dinero virtual lo inventaron los jugadores

REDACCIÓN. *Ventormenta*

La experiencia nos dice que comprar oro es la forma más rápida de alcanzar el éxito (quizá no la más brillante, ni divertida) y E.G. Fable, un experimentado comprador nos resume el concepto de la venta de oro, "el RTM (Real Money Trading) existe porque lo inventaron los jugadores, no las editoras de videojuegos, y se basa en que se entiende que hay dos tipos de jugadores: los que tienen tiempo y los que tienen dinero. Sin embargo existe algo que tienen en común y que los editores a veces olvidan: los dos tienen las mismas ganas de jugar", cuenta el creador de www.wowgoldfacts.com. ■

¿Existe ese oro?

■ **Un tribunal** de los Países Bajos determinó que eran objetos reales.

TRABAJO DURO

Economía real y buenas prácticas en WoW

DUARDO. *Tierras altas de Arathi*

Como en la vida, en las tierras de Azeroth, el capital se obtiene gracias al duro trabajo en misiones, como recompensa a tu ayuda a las distintas facciones en disputa, y, por supuesto, mediante el saqueo de los monstruos o contendientes caídos en batalla.

Pero el comercio es una opción también y las subastas de objetos verdes o épicos pueden ofrecer también cuantiosos beneficios al aventurero avispado. ■

7 pecados virtuales

Los pecados capitales son una lista de los vicios antiguos. Por si alguien piensa que están pasados de moda, que mejor que el mundo de los videojuegos para demostrar que ser malo sigue molando...¡Para que el cielo si podemos seguir jugando!

SOBERBIA



El pecado original y la fuente de los otros seis. Es el deseo de ser el mejor y más importante sin reparar en nadie más. El ejemplo en el mundo de los videojuegos es 'The Postal Dude', el protagonista de la polémica saga ***Postal***. Éste no duda en sacarse su 'respectiva' y orinar sobre los cadáveres enemigos, llamar mariquitas a todo aquel que se cruce en su camino o propinar las más tremendas palizas a cualquier transeunte. ¿Y porqué? Sólo por molar más que el resto. Postal 3 (PS3, 360 y PC)



ENVIDIA



Si la envidia fuera tiña...todos tiñosos" Es lo que se suele decir. ¿Quien no ha codiciado bienes ajenos alguna vez? El mundo del videojuego sigue el mismo patrón, con compañías que se copian descaradamente en sus juegos de éxito y con fórmulas reutilizadas hasta el infinito que buscan el éxito de otro juego. Un gran ejemplo es ***Eat Lead: The Return of Matt Hazzard***, un juego muy del montón que basa su interés en las parodias de otros juegos que si consiguieron el éxito. Un buen ejemplo es este personaje a la derecha, ¿os suena de algo? Ya mismo en PS3 y 360.



AVARICIA



Es un deseo incontrolado de acumular riquezas para guardarlas como único fin. Los sobornos, robos o asaltos con violencia suelen ser fruto de este pecado capital. Por tanto, el ***Overlord*** protagonista de la aventura del mismo nombre debe ser el gran ejemplo en el mundo de videojuego. Con su ansia de dominar tierras a costa de lo que sea. Su afán por tener más y más... Prepara su retorno para verano en PS3 y 360 con ***Overlord 2*** y en la misma fecha para Wii con ***Overlord Dark Legend***.



PEREZA



Vagancia, haraganería, gandulería... Vamos, tocarse la barriga sin hacer nada sólo por el 'no me apetece'. En el mundo del videojuego es difícil encontrar a un personaje vago por excelencia, pero si que podemos encontrar la expresión de este pecado capital casi en cualquier estantería. Cada vez hay más juegos inacabados, con errores y bugs por doquier. Culpables de no echar más horas para corregirlos. Otro tipo de vagancia es ***Duke Nukem Forever***... El eterno des-





GULA

Comer o beber sin sentido ni conocimiento a pesar de que sea malo para la salud o innecesario para la persona. Un pecado bastante común entre toda la fauna nocturna de los fines de semana con sus borracheras, aunque también se puede ver en lo próximo de Midway para 360 y PS3: ***This is Vegas***. Un juego de aventuras en el que estaremos en la ciudad del pecado y tendremos que hacer todo lo que sea necesario para que siga siendo pecaminosa. Es decir que las comilonas, orgías y borracheras van a ser algunos de sus protagonistas principales para cuando llega durante este mismo año.





IRA

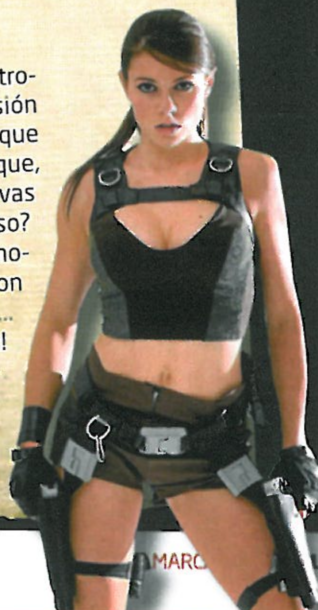
La pasión del alma que causa indignación y enfado o incluso apetito de venganza, resultando en violencia contra los demás o contra uno mismo. No son pocas las historias que implican a este pecado capital (prácticamente en casi todos los juegos hay violencia y venganza), pero la primera que nos viene a la cabeza es la que nos ofrecerá ***Dark Siders***. En ella somos uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis, Guerra, que tiene que descubrir por que ha empezado la aniquilación de la tierra sin él. Muy contento no va a estar, y los guantazos van a llover por doquier cuando el juego llegue a finales de este mismo año.





LUJURIA

Es un deseo sexual incontrolado. Y que mejor expresión de este pecado capital que la lujuriosa Lara Croft. Por que, ¿qué necesidad hay de convertir las curvas de esta mujer virtual en carne y hueso? Aquí al lado tenéis el ejemplo, la última modelo que ha encarnado al personaje, Alison Carroll. Puede que nos lleve al infierno... ¡Pero qué bien le sientan esas pistolas! Además está de actualidad con la reciente publicación del primer episodio descargable de ***Tomb Raider Underworld***, sólo en Xbox Live.



COPA BURGUER KING-PESLIGA 09 XBOX 360

¡Todos a Cinegames!



Por fin sucedió. Un montón de amigos y amigas se acercaron a vernos en Islazul y, además de muchos regalos, pudieron jugar a sus juegos favoritos.

No defraudó. La segunda cita de los campeonatos patrocinados por Burger King, Microsoft, Konami, CineGames y Marca Player fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar los campeonatos clasificatorios de la PES Liga 2009, Halo Wars y a Age of Empires III. Títulos de los que contamos con competiciones oficiales. En este momento llega, en breve, una nueva oportunidad de vivir una experiencia puntera a nivel mundial, en cuanto a entretenimiento se refiere. A la pantalla gigante se le unen efectos especiales de luz y sonido, niebla... y muy pronto hasta olores.

Podrás competir por una plaza para acudir a próximas ediciones de competiciónes internacionales

Respirar el humo de los casquillos vacíos mientras juegas a tu shooter favorito, oler la goma quemada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunca la habías hecho en tu vida entera, ya sea la virtual o la real. Desde Marca Player queremos que podáis disfrutar de los videojuegos de esta forma tan especial. Así que prepárate porque el día *26 de marzo, desde las 17:00 de la tarde hasta las 22.00 horas,* regresa esta aventura. En el Centro Comercial Isla Azul de Madrid podréis optar a una de las plazas mensuales para la final de la PES Liga que estarán en liza, por cortesía de Konami. Asimismo, Marca Player quiere poner en funcionamiento su equipo Pro, por lo que también puedes competir en los diferentes juegos oficiales de la World Ciber Games. Estate atento a los próximos números de la revista porque te informaremos de cómo participar en uno de los 12 eventos (1 cada mes de este nuevo año), que realizaremos en colaboración con CineGames.

¿DÓNDE ES?

En Isla Azul, Madrid, de 17:00 a 22:00

C/ Calderilla, 1. 28054 Madrid
Teléfono: 91 511 46 80
e-Mail: *info@islazul.com*

GANADORES MARZO

¡Los ganadores de febrero!

Y premiados. Y si no, ¡mirad!

COPA BURGER KING - PES09
CAMPEÓN:
Adrián Viana
SUBCAMPEÓN:
Iñigo de Altolaguirre
3er CLASIFICADO:
Pedro Carballo

***CÓMO INSCRIBIRSE: Envía un mail a: info@marcaplayer.es, con tus datos personales**

Podrás participar y recoger tu regalo si traes tu Marca Player de este mes





*Recuerda que sólo podrás participar si tienes más de 10 años. Y hasta los 12 años deberás ir acompañado por un adulto

PATROCINADORES











JUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS

ESTAMOS EN facebook

... así que no te olvides de añadirnos como amigo y apuntarte a nuestros grupos. Tendrás acceso privilegiado a los campeonatos, sorteos, información y ¡mucho más!

Y también en nakoko

EL DETALLE

Además pudimos competir...

... de forma no oficial a Halo Wars (1v1 y 2vs2), nuevo juego de estrategia de MICROSOFT para Xbox 360, días antes de su salida a la venta.



TODOS LOS AMIGOS QUE se acercaron a jugar lo pasaron en grande. PES 2009, Halo Wars, Call of Duty, Tracmania... y además, regalos de Burguer King, Microsoft, Konami, Marca Player...



PSP: Comúnicate

Pensando, principalmente, en los usuarios de PSP-2000, Sony ha puesto a la venta un nuevo headset, con auriculares "in-ear", que incluyen micrófono para utilizarlo en aplicaciones VOIP (Skype o Go! Messenger) y partidas on-line.

Mando a distancia

› Este pequeño mando te permitirá pausar la reproducción de música o video, así como moverte entre las canciones o modificar el volumen.





In-Ear

› Música, juegos y videos ganarán con el sistema in-ear utilizado en el headset, ya que aisla el ruido externo y reproduce unos graves más potentes.

Protectores

› En la caja se incluyen otros dos protectores de goma para cambiárselos cuando se estropeen.





Versión 2000

› Con la aparición del modelo PSP-2000, Sony puso a la venta una versión inicial, algo más aparatosa, de su headset. Al igual que la nueva, era compatible con PSP-1000, pero no permitía en ésta el uso de Skype.

Escucha videos, música y juegos como nunca y, además, comunícate vía VOIP o durante partidas on-line gracias a su micro.






PC DVD
XBOX 360
LIVE
WHEELMAN
MIDWAY


16+
www.pegi.info
































EA ACTIVE PERSONAL FITNESS

Este *Wii Fit* es muy bestia

Electronic Arts le da la vuelta a la tortilla del fitness delante de la tele y se inventa el *EA Active Personal Fitness* que te va a hacer sudar lo que no has sudado en tu vida... ¿*Wii Fit*? ¡Eso es para abuelitas!



A muchos el rollo ese 'zen' de *Wii Fit* se les queda más que corto y para meter caña de verdad al cuerpo terminaban bajando al gimnasio de la esquina. Olvídate de calvos sudorosos y de niñas con el maillot más ajustado que el de Espectro de Seda. Electronic Arts ha conseguido con dos pequeños añadidos a tu Wii, convertir tus 4 metros cuadrados de salón en un gimnasio de lo más profesional.

EA Active Personal Fitness es un programa de entrenamiento completo que quiere basar todo su éxito en la gran intensidad de trabajo que se puede llegar a conseguir. De hecho, cada una de las pruebas que incluye el juego (que superan las cien) puede ser configurada en intensidades baja, media y alta, para según qué cabestro tenga delante.

Además, cada vez que elijas una prueba de ejercicio se te marcará el tiempo que vas a tener que dedicar y las calorías que vas a conseguir quemar si haces el ejercicio correctamente.

¿Qué está loco un tío que se pone a hacer deporte delante de la tele? Bueno... ¡sí!

Con *EA Active Personal Fitness* te vas a olvidar de calvos sudorosos y de niñas con el maillot más ajustado que el de Espectro de Seda

Crea tus propios entrenamientos

› Una de las opciones más atractivas del programa de entrenamiento personal es la posibilidad de configurar tu propio entrenamiento eligiendo cualquiera de los ejercicios disponibles (todos abiertos desde el principio).

› Los ejercicios se dividen en función de la parte que quieras trabajar: Cardio, Tren superior, Tren inferior o Deportes.

La Balance Board ¡funciona!

› Si creías que ibas a tener que irte al Cash Converters a revender la Balance Board, te equivocas, EA se ha preocupado de que algunos de los ejercicios (no todos) del programa sean compatibles con la tabla de Nintendo.

› Patinar, hacer sentadillas o estiramientos de los músculos de las piernas se aprovechan del sistema de medición de fuerza de la Balance.



30 días a prueba
EL RETO

› Aunque el programa incluye otras modalidades de entrenamiento libre, el 'Desafío de 30 días' irá proponiendo ejercicios muy equilibrados para cada jornada.

› A la vez se irán trabajando diferentes partes del cuerpo y garantizando que no haya sobreesfuerzo.

› La intensidad irá subiendo día a día a lo largo de todo el mes.

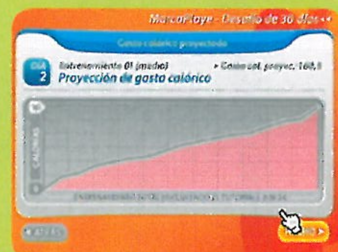




EN LA PANTALLA PRINCIPAL puedes seleccionar el 'Desafío de 30 días' para que te marquen un programa o elegir tú los entrenamientos entre los ejercicios disponibles.



PROGRAMADO AL DETALLE. EL plan de entrenamiento para los 30 días también se encarga de decirt qué días tienes que descansar y cuáles son los ejercicios de cada jornada.



GASTO CALÓRICO AJUSTADO GRACIAS a un sistema que por un lado mide el esfuerzo y por otro te orienta sobre lo que debes 'quemar' cada día del reto.

Pero siempre será mejor que estar sentado mirando la tele y comiendo guarradas ¿no?

La idea de *EA Active Personal Fitness* es que por diez o veinte minutos al día, te levantes del sillón y muevas un poco el cuerpo. No se trata de convertirte en Usain Bolt, sino en estirar los músculos y tener un cierto control de tu actividad. Más conciencia que otra cosa.

Para que, además, el que se ponga delante de la Wii a hacer el cabra lo haga con más ganas, el programa incluye una cinta adhesiva para sujetar el nunchuk al cuerpo y una tira de goma para generar más tensión en los ejercicios. Muy profesional y, sobre todo, muy cañero. Desde el aspecto gráfico a la música. Un *Wii Fit* hecho para occidente.

› Por Chema Antón

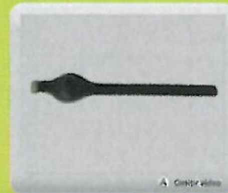
Utiliza la goma

› **La goma:** Al abrir la caja del programa de entrenamiento por primera vez te quedarás a cuadros al ver que incluye metro y medio de una goma de color estridente. No la tires, podrás hacer ejercicio con más tensión.

› **La cinta:** Una cinta de neopreno con un bolsillo que sirve para sujetar el nunchuk a la pierna y, así, poder usar también las piernas en las pruebas. Te explicamos cómo debes ponértela, aunque viene un video.



...y la cinta








CADA METRO DE GOMA de la que se incluye en el pack del juego viene a costar unos 6 euros en cualquier tienda de deportes.




Para desestresar, deporte

› Por lo general, la actividad de entrenamiento personal y de fitness es tediosa y monótona. Aunque el programa de EA incluye todo ese apartado que requiere más concretación como son las pruebas de gimnasio (sentadillas, flexiones de piernas, trabajo con brazos o carrera), se han adaptado muchos de los trabajos de brazos y piernas a géneros mucho más atractivos como los que ofrecen los diferentes deportes, por lo que te enontrarás puebas de: boxeo, volley, baloncesto, remo, patinaje en línea, béisbol y tenis.

› Cada una de las pruebas divide las actividades en varios bloques que permiten trabajar de diferente forma y con diferente intensidad (la fijas tú también) desde la recepción de un saque de volley al salto en una rampa en el patinaje en línea, pasando por tiros a canasta en baloncesto.





Su monstruo más original

› Fusionar dos consolas en una sóla máquina ya es retorcido. Pero además hacerlas portátiles ya es rizar el rizo. Ben Heck lo hizo con su ´Nestari´. La combinación perfecta entre dos de las consolas clásicas más míticas: Nes y Atara 2600.
¡Y además permite poner dos cartuchos a la vez!



Un ordenador portátil de 360

› Una de sus creaciones más mediáticas es este portatil con una Xbox 360 integrada en la carcasa. Lo incluye todo, incluso una Xbox Live Vision en la pantalla. Además está decorado con motivos de uno de los grandes de la consola: Halo 3.
Si alguien piensa en comprarlo, que saque la cartera. La factura sube a más de 2.000€.



Mandos para una mano

› Un veterano de guerra con la mano amputada le pidió un mando para que pudiera jugar. Dicho y hecho, poco después tenía este pequeño ingenio.
Con el tiempo ha perfeccionado la idea y comercializado un mando para mancos con modulos intercambiables.

BEN HECK: EL FRANKENSTEIN DE LAS CONSOLAS

¡Está viva! ¡VIVA!

Como si fueramos el clásico doctor Frankenstein, parece que está de moda eso de levantar consolas de sus tumbas y darles una nueva y emocionante vida. Que se lo digan a nuestro maestro: Ben Heck.

Si seguro que tienes en tu armario un par de consolas (o siete) guardando polvo. Viejas máquinas ya en desuso que parece que nunca volverán a funcionar con cierta asiduidad. En condiciones normales esta situación sería el final de la vida útil de tu querida máquina. Excepto en el caso de que tu nombre sea Benjamin Heckendorn y vivas en Wisconsin. En ese caso, es muy probable que tu añorada Nes acabe formando parte de un ingenio infernal, portatil y compacto o de algún invento de similar calado.

Así es este pequeño artista del videojuego nacido en Wisconsin en 1975. Todo un lumbreras que está empezando a hacer 'caja' con esto de crear sus propias versiones de consolas. Entre sus obras podemos encontrar varias versiones portátiles de consolas Atari, portátiles de PS3, 360 y Wii, periféricos únicos (como por ejemplo el mando de una sóla mano), amén de algunos otros 'monstruos' inclasificables. Hasta ha escrito un libro sobre con tutoriales para crear tus propias versiones, aunque todavía no ha sido publicado en nuestro país.

Puedes verlos todos en su página web **http://benheck.com**. En su web también podrás descargarte de forma gratuita sus películas (otro de sus hobbys). De momento, como harías con un miembro del mítico Equipo A: si tienes una consola y quieres hacerla portatil quizá puedas contratarlo como soldado de fortuna.

Un último apunte, por si eliges seguir su consejo y meter mano a tu consola: hacer esto invalida la garantía, con lo que cualquier error hará que tu preciado tesoro acabe siendo un trasto inútil. Como siempre en esto casos, si no estás seguro de tus posibilidades deja el trabajo duro a los profesionales, que por algo lo son...

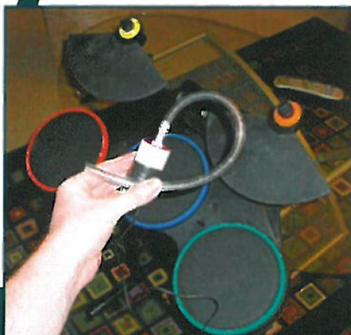


Ben Heckendorn
Nació el 19 de octubre de 1975 en Richland Center, Wisconsin. Vive en Verona.

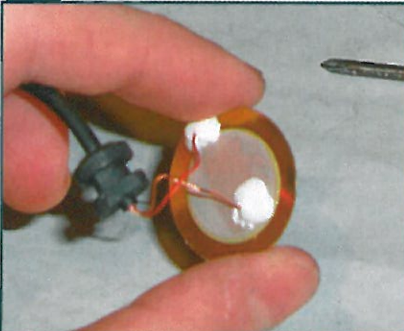
› Puedes visitarle en http://benheck.com o escucharle en uno de sus podcast: ***www.benheckpodcast.com*** y ***www.sonicboompodcast.com***.

el making-off

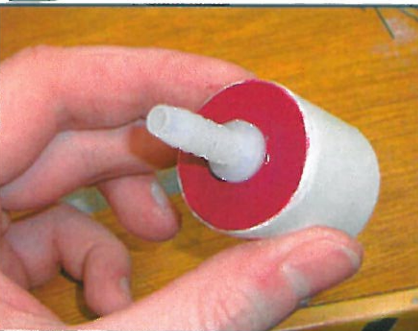
1



2



3



4



5



Pedal activado por aire para GH: WT

› **1.** hay que desmontar el pedal. Queda la pieza mostrada en **2.** Tras esto se corta un tubo de PVC y se preparan dos piezas. Una de ellas debemos taparla dejando un agujero central para la boquilla del tubo **(3)**. Con la otra debemos preparar una tapa como la que se ve en **4**. Colocamos la pieza del pedal sobre ella (los agujeros son para que pase el aire) de la manera en que se muestra en **5**. Tras esto quedaría sellar ambas partes con cinta aislante y colocar el tubo. ¡Voilà! Para accionar el pedal sólo habría que soplar. Una verdadera bendición para los vagos y maleantes, amén de para todos aquellos que tengan alguna discapacidad física.



CONVIÉRTETE EN EL MEJOR LUCHADOR DE LA RED

'Dal' cera, 'pulil' cera

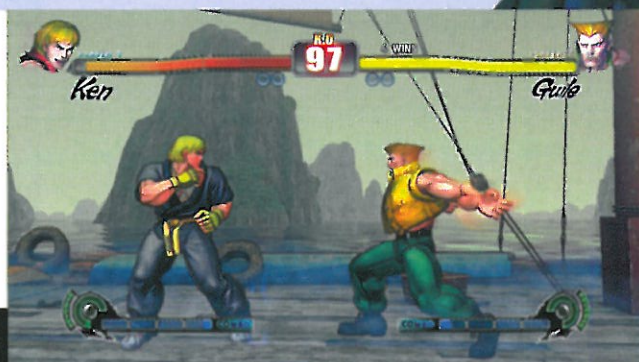
Te enseñamos las técnicas de los mejores juegos de lucha para poder convertirte en un luchador imbatible de Street Fighter IV.

Para poder correr, primero hay que andar, pequeño saltamontes. En estas páginas vamos a enseñarte de donde viene el focus de SFIV, cómo nacieron los combos aéreos y cual fue el primer juego que incluyó los combo chain en su sistema jugable, entre otras cosas. Si eres capaz de controlar a la perfección cada una de las técnicas de los juegos que aquí te mostramos, difícilmente encontrarás un rival digno de tu habilidad en la Red de redes. Ponte el kimono y calienta, porque las clases están a punto de comenzar.

>Por Lázaro "Doc" Fernandez

>Ilustración fondo por Miryam Veros





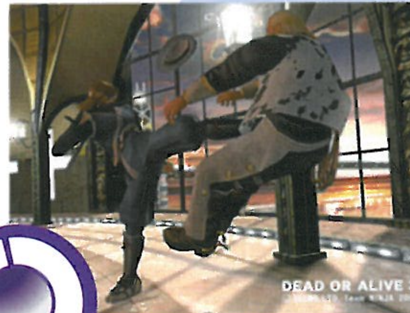


Street Fighter EX 2 Plus (1999)

La cuarta entrega de la saga Street Fighter le debe mucho a SFEX, primera incursión de Ryu y compañía en las 3D. Sin duda alguna, el detalle más importante de la jugabilidad de la saga EX, que podrás aplicar a SFIV, claro, es la posibilidad de cancelar la animación de un golpe especial ejecutando un Super. Por ejemplo, podías hacer hadoken + shinku hadoken.

Aprende a cancelar los especiales con la ejecución de super combos, como en SFIV

> **Disponible en: Arcade, PlayStation**



Dead or Alive 3 (2001)

Desde la aparición del primer Dead Or Alive, la saga siempre se ha caracterizado por su original sistema de contraataques, "inspirado" en algunos de los movimientos estrenados con Tekken 2. Dichas "contras" te obligan a estudiar el comportamiento de tu oponente y a predecir con precisión sus ataques, ya que hay que ejecutarlas en el momento adecuado.

DOA te obligará a predecir los movimientos del oponente para hacer "contras"

> **Disponible en: Xbox**



Darkstalkers (1994)

La saga de Capcom protagonizada por terroríficos seres fue la primera en incluir un sistema de Combos Chain, pero eso no fue lo único que aportó al género. La defensa aérea, los golpes especiales potenciados y la posibilidad de dar un salto hacia adelante o hacia atrás hacían única a la saga. Juega hasta coger el "timing" de los Chain y saber administrar la barra de especial inteligentemente.

Hazte con el timing de los chain y te resultará más fácil hacerlos en SFIV

> **Disponible en: Arcade, PlayStation, Saturn, Dreamcast, PSP**



Street Fighter III 3rd Strike (1999)

Entre una buena cantidad de novedades destaca el movimiento parry, que consiste en dar un minúsculo toque en el stick hacia adelante, al recibir un golpe, en lugar de mover el stick hacia atrás para cubrirnos. El timing ha de ser perfecto y cada golpe requiere un "toque" al stick. Si eres capaz de controlar esta técnica, ers una auténtica máquina de matar.

El parry, lo más parecido al Focus de SFIV, es la técnica de lucha 2D definitiva

> **Disponible en: Arcade, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox**



Super Street Fighter II Turbo (1994)

La velocidad a la que hay que ejecutar cada combo y la altísima dificultad de los oponentes controlados por la CPU son las señas de identidad de uno de los mejores juegos de lucha de la historia. Si eres capaz de combinar un súper con un golpe normal, eres una máquina... y si consigues completar el juego con todos los personajes, has subido varios peldaños hacia la perfección.

Acostúmbrate a la velocidad y la dificultad de SSF2Turbo y no tendrás rival en la red

> Disponible en: Arcade, 3DO, PC, Amiga CD32, PlayStation, Saturn, Dreamcast, GBA, PS2, Xbox, PS3 (HD Remix), Xbox 360 (HD Remix)



Tekken 3 (1997)

Las 3D se hicieron respetar en el género con juegos como Tekken 3, el culmen de la saga, que aportó a la lucha una gran cantidad de elementos. Uno de los más significativos es el uso de juggles o golpes que lanzan al enemigo por el aire, dejándole vulnerable a cualquier otro ataque o, directamente, un combo aéreo. En SFIV comprobarás que también hay buenos juggles.

Aprenderás a hacer juggles y a golpear al oponente antes de que caiga al suelo

> Disponible en: Arcade, PlayStation, PlayStation 2



The King of Fighters '98 (1998)

El gran equilibrio entre todos sus diferentes personajes lo asemeja a Street Fighter IV. Aprende a quedarte con lo mejor de cada personaje, entrena cada técnica y cada combo y comprobarás que todos los luchadores del juego son igual de poderosos y capaces, sobre todo jugando a dobles. Aplica estos conocimientos a Street Fighter IV, en eso son muy similares.

Como en SFIV, todos los luchadores tienen algo para ganar; descúbrelo

> Disponible en: Arcade, Neo-Geo, Neo-Geo CD, PlayStation, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox Live Arcade (próximamente)



Virtua Fighter 5 (2006):

El capítulo más trabajado de la saga mantiene el realismo que ha hecho especial a Virtua Fighter. Su principal característica es la inclusión de un botón para defenderse de los ataques que, bien utilizado, puede servir para engañar al oponente con amagos de todo tipo. Con reflejos y picardía, podrás cancelar golpes con la defensa en el último momento para engañar a tu oponente.

El uso del botón de defensa para amagar golpes te dará unos reflejos felinos

> Disponible en: Arcade, Playstation 3, Xbox 360



COWABUNGA

Ya llevamos 25 años lanzando el grito de guerra de las Tortugas Ninja porque a lo largo de este 2009 el cuarteto de reptiles cumplirá el cuarto de siglo desde que debutasen en cómic en el lejanísimo año 1984.

SI YA LLEVAMOS 25 AÑOS LANZANDO EL GRITO DE GUERRA DE LAS TORTUGAS NINJA PORQUE A LO LARGO DE ESTE 2009 EL CUARTETO DE REPTILES CUMPLIRÁ EL CUARTO DE SIGLO DESDE QUE DEBUTASEN EN CÓMIC EN EL LEJANÍSIMO AÑO 1984. Sus padres, Kevin Eastman y Peter Laird gastaron unos cuantos miles de dólares en las primeras 3.000 copias y el éxito inmediato hizo que pronto se alcanzasen las 130.000 copias vendidas y en pocos años se llegase a acuerdos para la creación de muñecos, series de dibujos y películas.

Se acumulan más de 350 horas de Tortugas Ninja para televisión, 4 películas y numerosos récord de ventas en áreas como las figuras de acción. Y por supuesto, videojuegos.

De NES a Wii

En 1989, Teenage Mutant Ninja Turtles para NES inaugura la lista de videojuegos que tendrá continuaciones en NES, Amiga, PC, Nintendo Gameboy, Sega Genesis y SuperNintendo. Durante los años 2003, 2004 y 2005, Konami se hace con la licencia de las Tortugas Ninja y saca nada menos que cuatro juegos (Teenage Mutant Ninja Turtles, TMNT 2 Battle Nexus, TMNT Mutant Melee y TMNT 3: Mutant Nightmare). La última 'oleada' de juegos vino con la última película en 2007 y llevan, como en el nuevo TMNT: Smash Up, el sello de Ubisoft. Fue el también llamado TMNT y que salió para la mayor parte de las plataformas del momento.

A lo Smash Bros

Todavía falta para que llegue, pero el próximo título de las tortugas ninja está siendo desarrollado por GameArts para Ubisoft y será exclusivo de Wii. Aunque habrá una historia que seguir, está vez será a través de un juego de lucha del estilo Super Smash Bros Brawl, es decir, escenarios en 2 dimensiones en los que los personajes luchan en 3D. Y, claro, habrá personajes desbloqueables. Además no sólo habrá una historia y modos de uno contra uno o por parejas, sino que se amplía los modos y se incluyen modos online que permiten combates a través de: Batalla campal, Torneo, El ganador se queda para la siguiente pelea y El perdedor se queda para la siguiente pelea.

>Por Chema Antón





FIGURAS, VIDEOJUEGOS Y HASTA caramelos PEZ, las tortugas llegaron a todas partes.



LOS PERSONAJES DE TMNT: Smash Up tendrán diferentes colores para identificarlos en pantalla.

DE LA TV A LA CONSOLA

Transformers



Empezaron en la década de los setenta como juguetes transformables y luego Hasbro y Marvel lo convirtieron en un mito televisivo de los ochenta a través de una serie de dibujos. Acumula nueve videojuegos, pero si hubiese que destacar uno sería el que salió en 2004, Transformers Armada.

Campeones (C. Tsubasa)



Nunca salieron de Japón y si los encuentras en tiendas es bajo el nombre de Capitán Tsubasa. Desde 1986 han aparecido 11 títulos diferentes, el último en 2006, para PS2. Todo un clásico para los nostálgicos.

Los Simpsons



Desde que debutase en Tv en 1989, la serie ha sido 'blanco' de las desarrolladoras que han creado videojuegos de todo tipo para la familia de Springfield. Entre todos ellos no deberían quedar en el olvido ni The Simpsons: Hit & Run, ni Los Simpsons: El videojuego, ambos geniales.

G.I. Joe



Aunque fueron los primeros en llegar (pregunta a tu padre por los Geyperman), ya que la compañía juguetera Hasbro fabrica muñecos de G.I. Joe desde 1964, ha sido este mismo 2009 el año en que la marca debutará de la mano de EA en el mercado de los videojuegos.

Italianos
Artistas

Los nombres de las Tortugas Ninja (Leonardo, Miguel Ángel, Rafael y Donatello) están inspirados en cuatro de los mejores artistas del Renacimiento italiano.

Reino Unido
Ninjas Go Home!

La primera vez que llegaron las Tortugas Ninja a Reino Unido, se les cambió el nombre por el de las Teenage Mutant Hero Turtles.

Juegos
El RPG

No te creas que sólo hubo videojuegos, también se creó un juego de rol basado en el libro de 1985 con el título de 'Las Tortugas Ninja y otras Rarezas'.

Famosos
NINJEMYS

En 1992, el Museo de Historia Natural de Nueva York usó puso el nombre de Nynjemys 'Tortuga Ninja' a una especie de tortuga con cuernos del Pleistoceno.

Splinter
La Frase

Si existe una cita que haya perdurado al tiempo es la del Maestro Splinter: "El pasado siempre vuelve".

ESCENARIOS EN DOS DIMENSIONES para adaptar el juego a las exigencias de control de Wii.

LAS BATALLAS ENTRE CUATRO jugadores prometen ser de lo más divertido



MI EXPERTO EN CHINO

加油! *(¡Ánimo!)



Si crees que aprender inglés con la DS era complicado, prepárate para el chino.

El idioma del futuro, la lengua que viene del extremo oriente. Cientos de academias de idiomas lo ofertan y ahora tenemos la posibilidad de aprenderlo utilizando la DS. Nos armamos de valor y, DS en mano, nos vamos al 'corazón' de China en nuestro país. ¿Diccionario? ¡sí!, ¿frases útiles? ¡sí! No necesitamos más para adentrarnos en el Chinatown madrileño.

Nos enfrentamos a cuatro retos para valorar la eficacia de las traducciones, pronunciaciones y ortografía que sugiere *Mi Experto en Chino*. A través de estos cuatro retos podremos saber si somos capaces de sobrevivir en Pekín o en Shangai.

Los retos

En el mercado:
Comprar chuches sin que sean muy asquerosas



OK! Reto superado

Para comer:
Pedir sopa de marisco y tallarines



OK! Reto superado

Para dormir:
Buscar piso de 2 habitaciones



KO! Reto no superado

Para pasar el rato:
Leer el horóscopo



OK! Reto superado









El Juego

129 lecciones para aprender chino paso a paso

La propuesta de ***Mi Experto en Chino*** es totalmente didáctica y tremendamente útil, sobre todo al encontrarnos frente a un idioma tan desconocido para nosotros.

Cuenta con tres herramientas básicas:

› **Aprendizaje:** Aquí encontrarás un mapa de lecciones que te llevará mucho tiempo en desbloquear. No se trata de un curso tonto y corto. Nada menos que 129 lecciones con clases de teoría (muy básica), prácticas (muy intensa) y juegos con puntuación que te permitirán ir desbloqueando nuevas lecciones. Cada una de éstas se divide en ejercicios de escuchar, hablar y escribir (sí, letras muy raras).

› **Juegos:** A medida que avanzas en el aprendizaje vas desbloqueando hasta 12 minijuegos diferentes que más tarde podrás usar para repasar y fortalecer algunas de las lecciones que tengas dominadas.

› **Guías de ayuda:** Se trata de un diccionario y un libro de frases. En cada uno de ellos podrás buscar términos y frases según la situación, alfabéticamente,...

UNA LECCIÓN RÁPIDA DE CHINO:

› Hola: **ni hao** *(se dice: niijao)*
› Adiós: **zai jian** *(se dice: chaichie)*
› Gracias: **xie xie** *(se dice: shieshie)*
› ¿Cómo estás?: **ni hao ma?** *(se dice: niijoo ma?)*
› Tallarines: **miantiao** *(se dice: mientiao)*
› Cama: **Chiang** *(se dice: chuan)*
› Caro: **gui** *(se dice: cuei)*



La otra escuela del BOXEO

Para saber si lo que propone *Don King El Boxeo* es un juego a la altura de un deporte con tanta historia como éste, nos ponemos los guantes de 10 onzas y visitamos una de las mejores escuelas de boxeo de Madrid.

Sentirse boxeador es lo más grande que hay". Jerónimo García 'Jero' nos recibe en su escuela con el escepticismo con el que cualquier deportista se enfrenta a un videojuego. Le ponemos ***Don King El Boxeo*** y sus sensaciones son mucho mejores de lo que él mismo esperaba. Este madrileño que llegó a ser campeón de España y a pelear en 12 combates como boxeador profesional (ganando 11 de ellos, 5 por KO), empuña los mandos de la Wii como si de sus propios guantes se tratase y grita algo así como: "Venga pichín, vamos a echarte a dormir" y, la verdad, asusta.

Tras un leve entrenamiento siguiendo cada una de las pruebas del circuito que propone ***Don King El Boxeo*** (pera, gimnasio, saco y comba) empieza el combate y, claro, cada uno es profesional en lo suyo, le ganamos... no sin miedo de que nos pida revancha encima de un ring.

Don King El Boxeo cuenta con todos lo elementos básicos para conver-

BOXEA 3 MESES GRATIS

Take 2 y **La Escuela** te regalan un curso de 3 meses de duración para que le cojas el gusto a este deporte que cada día lo practica más gente. Te recordamos que La Escuela está en **Madrid** (metro Alto de Extremadura) y el premio no es canjeable. Para participar en el sorteo del curso, envía un SMS con la palabra clave **MP**, un espacio y **BOXEO** al **5549**. El ganador será contactado de forma privada. *El precio del mensaje es de 1,2 € (IVA no incluido)

Dos años enseñando a boxear

› **La Escuela** cumple ya dos años y funciona a pleno rendimiento. En ella puedes encontrar a una campeona de España o a un niño de 12 años.

› Igual que un día fue convertirse en boxeador profesional y lo consiguió, el sueño de Jero hoy es hacer que La Escuela se convierta en fundación y se facilite el acceso a educadores, psicopedagogos y entrenadores para los chavales que entrenan con él.

› **Más información:**

› La Escuela

› www.laescuelaboxeo.com

› Telf.: 914639637

EL HOMBRE INVISIBLE

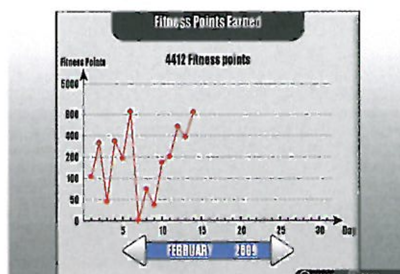
› Como en el juego de boxeo de Wii Sports, tendrás una vista trasera en la que tu personaje será transparente para poder golpear con libertad y tener buena visibilidad de tu adversario en todo momento.





tirse en un juego muy deseado en Wii: un aspecto muy aceptable, algunos personajes reales del mundo del boxeo profesional, escenarios míticos como el propio Madison Square Garden, recuperación de combates clásicos desde los de los años 30 hasta la actualidad y un modo Historia que te mete en el papel de 'The Kid' gracias a una forma de narrarlo preciosa: un falso documental con Don King de invitado.

Sudados por el combate, le preguntamos a Jero sobre la profesión del boxeador: "Lo más duro es el entrenamiento constante que exige un mínimo de 3 horas diarias, una alimentación muy controlada y un coco bien amueblado" (aunque nos confiesa que el que boxea en el gimnasio está demasiado cansado para hacer nada más). ¿Y sobre ***Don King El Boxeo***? "Todo lo que haga que la gente se interese por el boxeo, es bueno para el boxeo", concluye. › ***Por Chema Antón***



CONTROLA TU EJERCICIO DIARIO

› Cada vez que te pongas a ejercitarte con ***Don King El Boxeo***, el juego irá registrando tu ejercicio en Puntos de Fitness que podrás, luego chequear día por día en el calendario de ejercicio.

Toca entrenar

› **La pera:** Tienes que marcar un ritmo de golpeo como si tuvieses una pera delante y luego ir respetando el lado en el que te marca el golpe.

› **El gimnasio:** Como si fuera un Guitar Hero, repite las secuencias de golpes y haz ejercicio de 'step' con los pies sobre la Balance Board.

› **El saco:** Se van iluminando las diferentes zonas del saco a cierta velocidad y debes ir golpeándolas respetando el orden de la secuencia.

› **La comba:** Subido en la Balance Board eleva los talones para saltar y agita wiimote y nunchuk para hacer girar la comba. Muy chungo.









Aprende los seis GOLPES



› Nos hemos encerrado con Jero en el gimnasio de La Escuela para aprender a realizar los golpes que salen en Wii, pero de verdad.

› Aunque estos son los golpes básicos, si quieres dirigirlos al cuerpo en lugar de a la cabeza, en el juego, mantén presionado Z o B al lanzar el golpe. Con A podrás defenderte.



› **Jab:** nunchuk en vertical, golpea hacia delante



› **Directo:** wiimote en vertical, golpea hacia delante.



› **Croché izquierda:** nunchuk vertical, abre el brazo y golpe hacia delante



› **Croché derecha:** wiimote vertical, abre el brazo y golpe hacia delante



› **Uppercut izquierda:** nunchuk horizontal de abajo hacia arriba



› **Uppercut derecha:** wiimote horizonta de abajo hacia arriba

Compra más barato



› *Ilustraciones por Miryam Veros*

La crisis aprieta para todos, pero hay maneras de conseguir esquivarla para poder dar de comer a los pulgares con nuevos y relucientes videojuegos.

Gastarse setenta euros en un artículo de lujo (nos guste o no los videojuegos no son necesarios para la vida humana...) es una decisión a meditar en los tiempos que corren. Eso, claro está, si utilizamos la opción clásica, la de las tiendas de toda la vida con sus precios estándar. Pero no es la única manera de comprar nuevos juegos, gracias a las nuevas tecnologías se pueden ver cada día ofertas estratosféricas por ciertos títulos. Pero ¿Se esconde algún secreto detrás de estos precios? ¿Se puede decir que no tienen ni trampa ni cartón? Hacemos de vuestros conejillos de indias para descubrirlo de primera mano.
› ***Por Juan "Xcast" García***

Cuatro maneras de comprar, cada una con sus pros y contras. En Marca Player nos quedamos con la manera tradicional

COMPRA ONLINE



La lista es larga: **www.play.com, www.amazon.co.uk, www.deepdiscount.com, www.playasia.com** y muchas más.
El nivel de precios en general es más bajo que en las tiendas físicas españolas, pero tiene algunos inconvenientes como la restricción zonal (sólo para compras fuera de la UE. PS3 y las portátiles no tienen este mal), la localización de los textos y las posibles taras por culpa del modo de envío del producto.

SUBASTAS ONLINE



La primera que viene a la mente, y donde hemos realizado la prueba, es **www.ebay.com**. Pero no es la única puesto que existen montones de webs dedicadas a las subasta online. Pujar por un juego no implica que automaticamente sea nuestro y además la transacción se realiza entre dos personas, con lo que entra en juego el factor confianza mutua... Hay mucho listillo suelto que se beneficia de los compradores más ingenuos.

IMPORTACIÓN DIRECTA



La otra opción que hemos probado tuvo lugar durante uno de nuestros viajes alrededor del globo. Concretamente a Nueva York. La misión era encontrar alguna ganga y llevarla de vuelta a nuestro país para ver el resultado, y saber si comprar a nivel internacional merecia la pena. El gran problema es el coste del viaje y la incógnita de saber si funcionarán los juegos de otras zonas en las máquinas españolas. Ya se sabe cómo funciona este tema, no sé si me entendéis.

El banco de pruebas: La experiencia es la madre de la ciencia, y por eso nos gastamos los cuartos en probar todas estos modos de ahorrar al comprar juego y ver si realmente compensa al jugador...

Play.com





LOS HECHOS

PRODUCTO > Dark Sector y Street Fighter IV (360 y PS3)
PRECIO > 13,46€ y 38,99€
LUGAR DE LA COMPRA > WWW.PLAY.COM
TIEMPO DE ENTREGA > 12 y 17 días de espera
GARANTÍAS > Se trata de un sitio de reconocido prestigio que ofrece todas las garantías para el envio del producto. El gran problema es la espera a que el producto esté en stock para la tienda y el envío por correo ordinario. Más vale que tengas un buzón grande...

CONCLUSIÓN

Juegos recibidos sin novedad pero con mucha espera. Instrucciones y caja en inglés. En el caso de SF IV hasta los textos de juego estaban 'guiri'.

FIABILIDAD


PRECIO


GLOBAL


Subasta online





LOS HECHOS

PRODUCTO > Star Wars: El Poder de la Fuerza (360)
PRECIO > 19,99€
LUGAR DE LA COMPRA > WWW.EBAY.COM
TIEMPO DE ENTREGA > Todavía esperando
GARANTÍAS > La única garantía es la confianza entre los dos usuarios y un sistema para emitir comentarios sobre cada compra. La recomendación es que no pagues hasta que no lo recibas y trata de tener algún contacto con el vendedor ya sea por mail o incluso por teléfono.

CONCLUSIÓN

Quizá nos tocó la 'china', pero seguimos esperando el envio del juego. No hemos pagado todavía, pero nos quedamos con cara de tontos.

FIABILIDAD


PRECIO


GLOBAL


Importación directa





LOS HECHOS

PRODUCTO > Rock Band 2 (PS3)
PRECIO > 116€
LUGAR DE LA COMPRA > RADIO CITY (NY)
TIEMPO DE ENTREGA > Inmediato
GARANTÍAS > Una vez que lo compras, es difícil devolverlo. Hay que comprobar antes si el juego funciona en otras regiones

CONCLUSIÓN

La gran pega es el viaje de vuelta y las instrucciones en inglés. Ahorro de 100 euros en un juego que no ha sacado sus instrumentos oficiales en España.

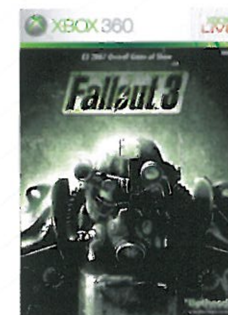
FIABILIDAD


PRECIO


GLOBAL


Compra habitual





LOS HECHOS

PRODUCTO > Fallout 3 (360)
PRECIO > 54€
LUGAR DE LA COMPRA > TIENDA LOCAL
TIEMPO DE ENTREGA > Inmediato
GARANTÍAS > Todas las que pueda tener una tienda de barrio, que es donde se encuentran los mejores precios. Se hace bueno el eslogan de busque compare y si encuentra algo mejor...

CONCLUSIÓN

Muchas vueltas y algún chivatazo en foro nos ha costado encontrar una oferta decente. No ofrece grandes ventajas respecto a las grandes tiendas.

FIABILIDAD


PRECIO


GLOBAL




Del Bullet Time a las balas curvadas

Wanted vuelve a poner de moda las "fantasmadas" al más puro estilo The Matrix; te contamos como nació el efecto Bullet Time y como será su futuro en el mundo de los videojuegos.

Como podrás leer en este mismo número, Wanted no es un shooter al uso; está a medio camino entre la fantasía del cómic de Mark Millar y la espectacularidad de la película protagonizada por Angelina Jolie y James McAvoy. Para recrear todo ese espectáculo visual, la gente de Grin ha recurrido a diferentes efectos visuales (que tienen un gran impacto en la jugabilidad de Wanted, claro); entre ellos, los más espectaculares y rompedores son las balas curvadas (que funcionarán igual que en la película) y una nueva versión del clásico Bullet Time, que en el título de Grin ha visto modificado su nombre, pasando a llamarse Assassin Time.

En estas dos páginas vas a conocer los musicales orígenes del famoso efecto Bullet Time, como fue recreado para el cine en la trilogía The Matrix, su primera aparición en el mundo de los videojuegos y lo que podemos esperar del mencionado efecto en el futuro más próximo. Prepárate para esquivar las balas.

LOS INICIOS: LOS VIDEOCLIPS Y, CÓMO NO, MICHEL GONDRY

El pionero francés del arte digital dio vida por primera vez al Bullet-Time, tal y como lo conocemos, con el vídeo de "Like a Rolling Stone" de los Rolling en 1995. Después de Gondry, muchos directores de videoclips se subieron al carro: "Let Your Soul Be Your Pilot" de Sting, dirigido por Emmanual Carlier; "Without You" de Van Halen, y "Freak on a Leash" de Korn son algunos ejemplos.

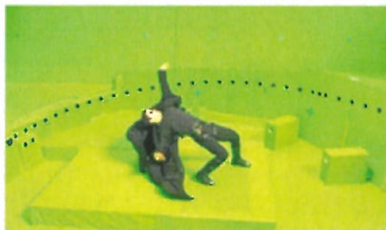


Like a Rolling Stone En el video musical de los Rolling Stones vimos, por primera vez, el efecto Bullet Time tal y como lo conocemos ahora. John Gaeta se encargaría, cuatro años después, de perfeccionarlo y añadirle espectacularidad para la trilogía de los hermanos Wachowski.

EL CLIMAX: THE MATRIX

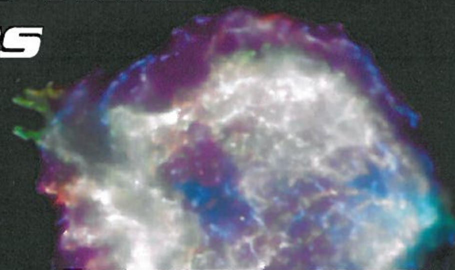
Los descubrimientos en el mundo del videoclip con cierta forma de expresión artística acaban dando el gran paso a la gran pantalla, y el efecto Bullet Time no era una excepción. Su desembarco en el cine por todo lo alto llegó de mano de The Matrix en 1999. El fenómeno de la ciencia-ficción de los Wachowski explotó al máximo el efecto visual creado en su día por Gondry a través de una nueva versión, más espectacular, diseñada por John Gaeta y su estudio de efectos especiales. Como se puede observar en las imágenes, Gaeta unía un croma con cientos de cámaras colocadas en círculo que iban captando un único fotograma de forma secuencial; después, se interpolaban dichos fotogramas y se añadía el fondo al croma.






La llegada del efecto Bullet Time al mundo de los videojuegos

Cras la aparición de The Matrix, un esperado título creado por Remedy volvía, una vez más, a retrasarse; lo que en aquel momento no sabíamos es que el retraso se debía a la inclusión de un efecto que nunca habíamos llegado a experimentar en un videojuego: Bullet-Time. Dos años después de la aparición de la película de los Wachowski, *Max Payne* se convirtió en un auténtico clásico gracias a su espectacular "Tiempo-Bala". En el juego, podías ralentizar el tiempo a voluntad, añadiendo jugabilidad y espectáculo a partes iguales, ya que la gracia estaba en que aunque todo se movía a cámara lenta, el jugador podía apuntar y disparar a los enemigos en tiempo real.


LA MASIFICACIÓN DEL EFECTO

Tras la aparición de Max Payne en 2001 y con las secuelas de Matrix a la vuelta de la esquina, los diferentes desarrolladores vieron un auténtico filón en el efecto Bullet Time, que no tardó en incluirse en títulos de todo tipo, aunque el género shoot'em-up fue el principal beneficiado. Junto a *Max Payne*, los títulos que mejor supieron adaptar el efecto cinematográfico al mundo de los videojuegos fueron *F.E.A.R.*, *True Crime: Streets of L. A.* y el más actual *Stranglehold*. *Mirror's Edge*, más reciente, también incluye un efecto similar al Bullet Time y en un futuro, títulos como *The Wheelman, Bayonetta o Alpha Protocol* también harán gala del famoso efecto visual que tanta vidilla le ha dado al mundo de los videojuegos en los últimos ocho años.

PRIMEROS TÍTULOS: FEAR, True Crime: Streets of L. A. Rise to Honor, Total Overdose.

ACTUALES: Stranglehold, Mirror's Edge, FEAR, TimeShift.

FUTURO: Wheelman, Bayonetta, Alpha Protocol, Dead to Rights: Retribution






Videojuegos

Saludables
200 ml.





Consulte a su farmacéutico:

People & VIDEOGAMES nació a finales de 2007 como un facilitador de la comunicación entre el mundo de los videojuegos y la población.

Su objetivo es preparar a la sociedad para poder utilizar esta forma de ocio de una forma saludable, responsable y creativa, por ello sus trabajos se centran en desarrollar y gestionar proyectos y asesorar a instituciones para que creen políticas institucionales relevantes y efectivas.

Carlos García Tardón es el creador de este proyecto y sus próximas conferencias son:

› 25, 26 y 27 de Marzo de 2009. **Jornadas de formación: Jovenes y Videojuegos.** Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha. (Toledo)

› 3 de Abril de 2009. **Clase: Psicología del Videojugador. Master de Creación de Videojuegos.** Universidad Europea. (Madrid)

› 30 de Abril de 2009. **Taller: Introducción a los videojuegos para padres y educadores.** Casa Encendida. (Madrid)

¿SABES USAR TUS VIDEOJUEGOS?

En un momento en el que se vuelve a acusar al videojuego de ser un elemento nocivo para los más jóvenes, sacamos a la luz las precauciones que se han de tener con ellos.

Contenido:

Saber utilizar los videojuegos que compras es una cosa que pocas veces te habrás planteado. Seguramente sepas que ese número que aparece en la parte delantera de la carátula indica la edad recomendada del juego. También que existen unos simbolitos que indican si el juego es demasiado violento o utiliza palabras malsonantes. Lo que es muy posible que nunca te hayas planteado es por qué aparecen esos mensajes cuando llevas un buen rato jugando a la Wii. Sencillo: recomendaciones. Lo mismo que gritan tus padres desde el salón 'sugiriendo' que apagues la consola de una $&*! vez. Te damos algunos consejos para que no te conviertas en un 'friki' como nosotros y que no acabes con los dedos como salchichas.

¿Qué es un Videojuego?

Un videojuego se puede definir como un programa informático, que se representa como mínimo en una pantalla, que es interactivo, es decir, que el jugador o jugadores influyen en lo que pasa dentro de él y el programa influye en el comportamiento de los jugadores, intenta ser 'inmersivo', que el jugador se concentre en él y pierda percepción de la realidad que le rodea, y cuyo objetivo es principalmente entretener a quien lo usa, aunque puede tener otros objetivos secundarios como, por ejemplo, el educativo, el artístico o como medio de crítica social.

Impacto Actual:

En 2008, una investigación realizada por la Federación Europea de Software Interactivo (ISFE) ya afirmaba que el 28% de los españoles de entre 16 a 45 años eran jugadores activos. Por debajo de los 30 años esa cifra se dispara hasta el 43% de la población.

El 85% de los padres españoles suelen jugar con sus hijos lo que es muy positivo para mejorar las relaciones entre ambos grupos.

Código PEGI:

Son símbolos que se encuentran en la parte delantera y posterior de las carátulas de los videojuegos. Sólo el 50% de los videojugadores son capaces de descifrarlo.

Abuso y Adicción:

Son términos que se suelen confundir, mientras el abuso es el uso excesivo en número de horas, la adicción es una experiencia de necesidad.

Se suele considerar que una persona abusa cuando utiliza los videojuegos "más de lo normal", actualmente se propone 1 hora al día, es decir, más de 7 horas a la semanales. Esto es poco realista ya que la media española de uso de la televisión es de 3,7 horas diarias. A partir de estos datos un acercamiento más realista podría ser más de 14 horas semanales. Evidentemente, esas horas no pueden afectar a tus estudios, trabajo, etc. ya que los videojuegos son parte de las horas de tu tiempo libre y no puede ocuparlas completamente, la clave es la moderación.

La adicción es el mantenimiento reiterado de la necesidad de jugar, llevando al nerviosismo y la irascibilidad si no se puede jugar. Por lo tanto es más una experiencia subjetiva que no va unido al número de horas. Es muy importante que sea mantenido en un tiempo considerable, ya que si acabas de adquirir un juego es normal que desees jugar, como puede ocurrir con cualquier otra cosa como un coche o un balón de futbol. La necesidad es lo importante.

Uso Saludable:

Es muy importante descansar la vista al menos 5 minutos cada hora de juego. La forma óptima es mirando a algún lugar lejano y posteriormente cerrando los ojos, de esa forma desentumeces los músculos oculares.

Si tienes problemas de vista es muy importante que intentes tener unas gafas especiales para su uso si es continuado, al igual que pasa con las personas que trabajan con ordenadores.

La calidad de la pantalla es fundamental para no hacerte daño en la vista, también su colocación en la habitación. Evita reflejos en la pantalla o colocarla justo en frente de una ventana que dé luz directa, esto hará que disfrutes más de tus juegos y rindas más en ellos.

El cuerpo humano avisa de que hacemos algo mal a través del dolor y picores, si se te entumecen las articulaciones o te pican los ojos es hora de parar.

Carlos González Tardón. Coordinador de People & VIDEOGAMES www.peopleandvideogames.com



Echa una partidita en el curro

Desde que el mundo es mundo, los empleados de toda empresa han llenado sus ratos muertos (y algunos no tan muertos) con gloriosas partidas a esos pequeños juegos que nos alegran la vida.

Seguro que alguna vez, dentro de tu jornada laboral delante de esa fría pantalla de ordenador, has echado una partidita a un pequeño videojuego. Un juego de esos que la gente manda por mail, o que encuentras siguiendo un vistoso banner mientras navegabas por la web. Existe todo un mundo de juegos online, juegos gratis en java, flash o que se instalan en tu sistema operativo y que te reclaman mientras revisas ese aburrido informa en Excell o escribes apasionantes correos a tu jefe.

Tal vez los primeros grandes juegos de oficina fueron el mítico Buscaminas y el Solitario que Windows incluía en sus primeras versiones. Cuando no había Internet eran el único consuelo. Pero con la llegada de la Red de redes al mundo laboral, las horas efectivas de trabajo se redujeron de forma dramática. Aprovéchate, compra un espejo retrovisor para instalar en tu monitor y vigilar si viene el jefe por detrás y ponte un ratito. ¡No salgas a fumar y juega, es más sano!

Miles de juegos online, juegos Java o Flash, pueden servir de pequeño paréntesis mientras trabajas.

Score: 690 **Lines:** 3







Si tienes un minuto....

En ese minuto absurdo mientras esperas a que se imprima ese dichoso informe, puedes echarte unas faltas directas. Freekick Mania es un título genial, que te permite tirar unas faltas memorables tan sólo utilizando el ratón y con la posibilidad de elegir a tres futbolístas diferentes. ***http://www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=4436***





Si tienes 5 minutos....

Mientras se inicia ese arcaico programa de contabilidad tienes cinco minutos para echarte una partidita a Zoo Keeper. Este juego de puzzles tan vistoso y lleno de animales es sencillo y adictivo hasta decir basta. Junta a tres animales iguales y borra bichos de la pantalla. Juégalo en ***http://www.2flashgames.com/f/f-231.htm***





Si tienes 15 minutos....

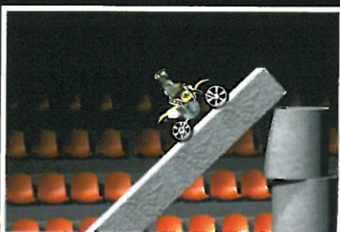
Estás esperando esos 15 minutos absurdos justo antes de que se acabe la jornada y salgas corriendo hacia casa, los minutos de la basura vamos. Pues es el tiempo perfecto para echarse una partidita rápida a Bejeweled, un juego de tanto éxito que ha llegado al Messenger, al Facebook, a Xbox Live Arcade: ***www.popcap.com/games/free/bejeweled***





Si tienes 30 minutos....

Mientras aguantas la bronca del jefe por teléfono por haberla 'cagado' con esos clientes, es el momento de desdramatizar jugando a Zuma, otro juego de éxito que se ha lanzado en múltiples versiones y plataformas. Se juega sólo dándole con el ratón, juntando bolas contra el crono. Tremendamente adictivo. ***www.es.zylom.com/game/216/zuma.html***





Si tienes una hora....

En esa hora tonta en la que esperas a que comienza esa reunión tan importante puedes echarte unas partidas a Dirt Bike. Es un juego de trial donde hay que intentar no partirse la crisma y superar los diferentes circuitos imposibles a bordo de una potente moto. Utiliza los cursores con precisión: ***http://dirt-bike.freeonlinegames.com***

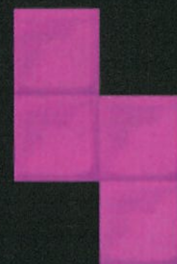
Los clásicos



El mítico buscaminas

Este juego fue creado en 1989 por Robert Donner y apareció con versiones para diferentes sistemas operativos. Se hizo mundialmente famoso por aparecer preinstalado (como el Explorer) en Windows. Este fue el juego predilecto para perder el tiempo en la oficina durante muchos años. Tal vez lo sigue siendo.

7 9 6 6 4 4 5





Si tienes 2 horas....

Vale, tus compañeros te han dejado tirado y te toca comer frente a la pantalla del PC un triste sandwich de la máquina. Es el momento de jugar a un increíble juego de fútbol online que enfrenta a 11 jugadores contra 11. Se llama Kick Street Football y es una auténtica pasada y gratis. Échate un partidillo, o varios, en: ***www.gametribe.com/gt/kicks.do***



Si tienes 8 horas....

Este es uno de esos días que el jefe se ha ido de viaje. Nadie te va a pedir cuentas, nadie va a pasar por tu sitio para ver lo que haces. Da el día por perdido. Instálate el juego de coches Trackmania Nations Forever. Es gratis, es interminable y no vas a parar de jugar: ***http://trackmania.acclaim.com/***

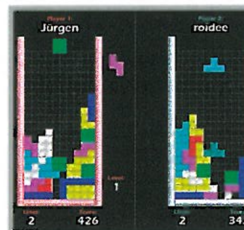
El solitario

El solitario de Windows es otro clásico. Cuando no había Internet éste fue el único pasatiempo de funcionarios y oficinistas de todo tipo.



Yetisports

Golpear a un pingüino nunca fue tan divertido. Internet trajo decenas de versiones del Yeti y los mamporros pingüineros.



Dios Tetris

Siempre hubo un Tetris al que echar mano en los momentos de trabajo: MS-DOS, Windows, Java, Flash, online... Imprescindible.



Si es gratis

Hace unos años la expresión 'juego gratis' era sinónimo de un título gracioso, de poca calidad y que tan sólo servía para pasar unos minutos frente al PC. Ahora, hay un catálogo impresionante de juegazos por los que no hay que pagar ni un euro.

Lo gratis está más de moda que nunca. Con la crisis planeando sobre nuestras cabezas, con el eterno problema de la piratería y con el público cada vez más reacio a pagar un puñado de billetes por un juego del que no está seguro de disfrutar, se agudiza el ingenio de las distribuidoras y editoras.

De un par de años a esta parte, el catálogo de juegos de calidad (de PC, claro) que aparecen con el gancho del 'juega gratis' se ha quintuplicado. Algunos títulos luego pueden exigir micropagos voluntarios para disfrutar de algunos extras, pero muchos otros son proyectos que, al final, se distribuyen por la red de redes de forma complétamente gratuita (tal vez por ser proyectos al final abandonados...)

Aprovechando el lanzamiento de títulos gratis provenientes de sagas míticas de pago (Quake y Battlefield) os recomendamos un puñado de juegos de gran calidad por los que no hay que soltar 'pasta'.

› *Por Gustavo Maeso*

Más barato que un chicle





Quake Live

www.quakelive.com

El más esperado lanzamiento por millones de nostálgicos. La nueva entrega del mítico *Quake*, uno de los juegos multijugador para PC más jugados de la historia, es online, funciona a la perfección sobre cualquier navegador de Internet y es ¡completamente gratuito!. Pásate por la web oficial, regístrate como jugador y ponte a jugar al instante. Es rápido, es fluido y es tremendamente divertido. Tiros y tiros al estilo *Quake*.





Battlefield Heroes

www.battlefield-heroes.com

La guerra en caricatura La nueva entrega de la genial saga de shooters de DICE, Battlefield (excelente aperitivo antes del lanzamiento de *Battlefield 1943* o *Battlefield Bad Company II*) es online y es gratuita. *Battlefield Heroes* está ambientado en la II Guerra Mundial y cuenta con un original aspecto 'cartoon' que nos encanta. Puedes apuntarte a la beta y ponerte a jugar a este MMO sencillo, gratuíto y lleno de acción.

dame dos

Si no tienes un euro para comprar ningún videojuego, puedes encontrar algunos titulazos en Internet, para pasar largas horas de juego sin gastar nada.

Todo online
Selección de portales

Webs de juegos gratuítos

Acclaim

La mítica editora Acclaim se ha centrado en publicar y mantener un gran catálogo de juegos gratuitos que puedes encontrar en su web. Os recomendamos *9Dragons*, *2Moons* y *The Chronicles of Spellborn*.
www.acclaim.com



Kuma Games

Kuma es otro portal especializado en juegos online gratuitos. Sólo tienes que registrarte y descargar un cliente general que te dará acceso a todos los juegos de su catálogo, donde destaca *Kuma War* y *Kill Point*.
kumagames.com











Florensia

http://es.florensia-online.com

Este MMORPG gratuito funciona sobre el navegador de tu PC y tiene una calidad gráfica que te sorprenderá. El juego está completamente traducido al castellano y cuenta con una web de comunidad y soporte también traducida. Es un juego gratuito que cuenta con un diseño muy oriental pero con toques victorianos. Cuenta con micropagos voluntarios.

Nexuiz

www.alientrap.org/nexuiz

Este shooter multijugador es un proyecto de código libre, por lo que es complétamente gratuíto. Además, es compatible con Windows, Linux y Mac OS X. Puedes entrar en su web y descargar el juego completo sin necesidad, ni siquiera, de registrarte. Se trata de un juego muy rápido, fluído y adictivo. Una gran comunidad de jugadores ayuda a su desarrollo.

Pristontale 2

www.pristontale2.com

Un juego de rol online masivo con la calidad propia de un juego de pago a la altura de títulos como *Everquest*. Se trata de un juego coreano que acaba de llegar a Europa de la mano de la editora Key to Play. Está doblado y traducido al castellano y admite futuros micropagos voluntarios para obtener extras. Puedes descargarlo gratis, darte de alta y jugar gratis durante años.

S4 League

http://s4.es.alaplaya.eu

Un shooter frenético multijugador y online que, una vez más, es gratuíto y funciona, y muy bien, sobre el navegador de internet de tu PC. Si te encanta el juego, también tienes la posibilidad de pagar para obtener ítems, armas especiales y demás, pero siempre de forma voluntaria. Un juego con una gran comunidad de seguidores.



Savage 2

www.savage2.com

Una mezcla entre juego de acción, un juego de estrategia y un MMORPG, esto es *Savage 2*, un juego de una calidad impresionante y por el cual no hay que pagar ni un euro.



America's Army

www.americasarmy.com/

El ejército de los Estados Unidos de América creó este juego gratuíto para animar a los jóvenes a alistarse. Aprovéchate de ello para jugar a este shooter bélico totalmente gratis.



MAESTROS ESTRATEGAS

EL ARTE DE LA GUERRA

Hace más de 2.500 años un estratega chino de nombre Sun Tzu escribió un tratado sobre tácticas y estrategias militares. Aún hoy sigue siendo un libro de cabecera para aquellos que manejan tropas... Incluso en el mundo de los videojuegos.



Si más de 25 siglos no han conseguido que nos olvidemos del libro "El arte de la Guerra" es porque aún sigue siendo útil para todos los que quieren solucionar un conflicto (incluso fuera del ámbito bélico). Hemos querido comprobarlo aplicando los principios escritos por Sun Tzu a los últimos juegos de estrategia que hemos podido probar en la gran mayoría de plataformas con la excusa de el progresivo salto del género a las consolas de nueva generación.

No nos hemos convertido en verdaderos expertos militares, pero si que se consigue entender mejor algunas de las maniobras y trampas que podemos hacer con nuestros ejércitos de píxel y bytes. Sólo hay que seguir los dos principios básicos para saber hacia donde nos encaminaremos: 1° Todo el Arte de la Guerra se basa en el engaño. 2° El supremo Arte de la Guerra es someter al enemigo sin luchar.

El libro original se compone de 13 tomos diferentes de lo más denso, pero hemos tratado de resumirlo en siete capítulos básicos con los que podrás lanzarte practicamente a cualquier campo de batalla, online o no. Da igual la plataforma en la que vayas a desarrollar tu plan de ataque, la cuestión es estar preparado.

› ***Por Juan "Xcast" García***



CAPÍTULO 1
Estimaciones

HALO WARS

El arte de la guerra se basa en el engaño. Cuando ataques, has de aparentar incapacidad; cuando las tropas se muevan, aparenta inactividad...

Por tanto, no debes mostrar nunca tu estrategia hasta el último momento. En Halo Wars la mejor manera de aplicarlo sería utilizando un 'espía' que nos desvele los movimientos enemigos. Que el pacto crea lo que no es. Que piense que es un ataque y lo único que recibirán será a una pequeña patrulla. Lo justo para descubrir sus posiciones e intenciones. Si consigues desordenar sus tropas, es el momento de atacar con la máxima brutalidad posible. Es precisamente cuando menos se lo van a esperar.





ESTA HISTORIA DE LUCHA entre los Covenant y la raza humana es el mejor ejemplo de la estrategia a tiempo real en consolas.

El otro paradigma de este capítulo que hay que tatuarse a fuego en un brazo (o una pierna) es la necesidad de tener un total conocimiento de la doctrina. Hablando de la guerra, todo eso que se aprendería sobre el propio ejército en la instruccion militar. Hablando de Halo Wars, nos referimos a conocer la historia de tu ejército, las capacidades y habilidades de cada unidad, las rutas de cada mapa, etc... Es decir, los datos básicos para conocer tus propias fuerzas tan bien como te conoces a ti mismo.



Capítulo 2
Hacer la guerra

WARHAMMER DOW 2

Nuestro objetivo tiene que ser obtener una victoria rápida e indolora. Ese debe ser nuestra meta en cualquier guerra. Las guerras largas nunca son buenas.

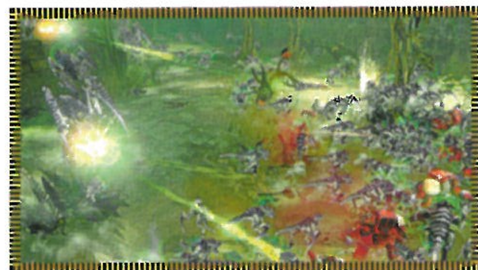
Una victoria rápida es el principal objetivo de la guerra. Si la victoria tarda en llegar, las armas pierden el filo y la moral decae. Si las tropas atacan ciudades, su fuerza se desgasta. Cuando un ejército se implica en una campaña prolongada, los recursos del estado disminuyen rápidamente.

En Warhammer Dawn of War 2 no existe apenas gestión de recursos, pero sí que es cierto que por la acción intrínseca de este título las batallas desgastan al jugador. En esta caso una lucha prologada contra las fuerzas enemigas consigue nublar la mente del jugador, empeorando el rendimiento en el campo de batalla.

Otro apunte curioso de este capítulo (aunque sin aplicación aparente a Warhammer DOW 2) es que nunca ha existido una guerra larga que haya beneficiado al país. El equipo militar se transporta desde casa o el cuatel general, pero se confía en las futuras derrotas enemigas para conseguir las provisiones. Así, el ejército estará plenamente provisto de comida y municiones sin tener que cargar con excesivo peso.

TRAS PASAR CON BASTANTE éxito en su primera entrega, THQ regresa con el título más importante del año en la estrategia para PC.





Capítulo 3
Estrategia

EMIRE TOTAL WAR

La mejor política al conquistar las posiciones enemigas es tomar intacto un estado.

Arruinar al enemigo es importante. Capturar el ejército enemigo entero es mejor que destruirlo. Tomar intacto un regimiento, una compañía o un escuadrón, es mejor que destruirlo.

La máxima importancia en la guerra es atacar la estrategia del enemigo. Lo segundo mejor es romper sus alianzas mediante la diplomacia. En tercer lugar viene atacar a su ejército. Y la peor de todas las estrategias es atacar ciudades.

Empire Total War es el ejemplo perfecto para este capítulo puesto que permite infinidad de opciones diplomáticas que nos van a librar de enfrascarnos en interminables batallas. Pero en el caso de que la guerra sea compleamente ineludible: el arte





EMPIRE TOTAL WAR PERMITE participar en batallas por tierra y mar , además de permitir usar la diplomacia para solventar las disputas sin sangre.

de usar tropas es éste: Si se es diez veces superior al enemigo, rodeadle. Si se es cinco veces más fuerte, atacadle. Si se tiene el doble de fuerzas, divididle. Si se está a la par, superadle mediante un buen plan. Si se está en inferioridad numérica, sed capaces de mantener abierta una vía de retirada. Y si se está en desventaja en todos los aspectos, sed capaces de eludirle, pues una fuerza pequeña no es nada excepto botín para una más poderosa.

Capítulo 4
Disposiciones

C&C RED ALERT 3

Saber cuándo y cómo hacer cada movimiento es vital cuando la vida de tus soldados depende de tu siguiente decisión que tomes.

Los guerreros expertos de los tiempos antiguos, en primer lugar se hacían a si mismos invencibles, y entonces aguardaban un momento de vulnerabilidad por parte del enemigo. La invencibilidad depende de uno mismo, pero la vulnerabilidad del enemigo depende de él. De esto se deduce que quien es experto en la guerra puede hacerse a sí mismo invencible, pero no es seguro que sea capaz de hacer que el enemigo sea vulnerable. Dicho de otra forma: uno puede saber cómo vencer, pero esto no significa necesariamente que vaya a vencer.

En C&C Red Alert 3 (y su próxima expansión, Uprising), esto toma forma en la planificación de cada batalla: Se trata de un juego con gestión de recursos en batalla, por lo que lo primero que habrá que hacer es trazar un plan de ataque que nos deje entrever la posibilidad de alcanzar la victoria.



LAS FUERZAS ENEMIGAS DEBEN ser las únicas que actúen sin tener un plan de combate definido.

Un comandante poco hábil haría que su ejército tuviera la victoria en mente, pero no una estrategia clara. Esto le acabaría por llevar a una aplastante derrota.





CAPÍTULO 5 *Actitud*

CODENAME PANZERS

Hay muchos tipos de fuerzas en tu ejército. Saber usarlas en cada momento es otra de las claves en plano campo de batalla.

Generalmente, en la batalla, se usa la fuerza normal para resistir, y las fuerzas extraordinarias para vencer. Los recursos de aquellos que son expertos en el uso de fuerzas extraordinarias son tan infinitos como el cielo, tan inagotables como el fluir de los grandes ríos, puesto que terminan y recomienzan. Los sabores son sólo cinco en número, pero sus mezclas son tan variadas que nadie puede degustarlas todas. En la batalla, sólo existen las fuerzas normales y las extraordinarias, pero sus combinaciones tampoco tienen límite, nadie puede comprenderlas todas. Pues estas dos fuerzas se reproducen mutuamente. Es como el movimiento sin fin en un círculo. ¿Quién puede agotar las posibilidades de sus combinaciones?



DESDE SOLDADOS DE A pie a grandes tanques motorizados. Las posibles combinaciones son infinitas.

En Codename Panzers podremos utilizar infantería y hacerla ganar experiencia a medida que sobrevivan en la batalla. Incluso podrán subirse a tanques. Saber combinar las posibilidades de nuestras unidades de manera óptima es uno de los paradigmas de la estrategia.





CAPÍTULO 6 *Vacío*

ENDWAR

El posicionamiento sobre el campo de batalla es igualmente importante. Juega también con la situación enemiga para triunfar.

Generalmente, el que ocupa primero el campo de batalla y espera al enemigo puede descansar, y aquél que llega más tarde a escena y se precipita a la lucha, comienza cansado. De este modo, el que es experto en la guerra atrae al enemigo al campo de batalla, y no se deja llevar allí por el enemigo.

El que es capaz de hacer que el enemigo llegue al campo propio lo consigue ofreciendo a éste algún tipo de ventaja. Y el que es capaz de retardar la llegada del enemigo lo consigue haciendo que éste se detenga por precaución. Así pues, cuando el enemigo está descansado, sé capaz de agotarle; cuando está bien alimentado, sé capaz de hacerle pasar hambre; cuando está descansando, haz que se mueva.

Toma los lugares que sea incapaz de rescatar; desplázate suavemente en la dirección por donde seas menos esperado.

Si soy capaz de determinar las disposiciones del enemigo mientras que, al mismo tiempo, oculto las mías, entonces puedo concentrar mis fuerzas, y las suyas han de dividirse.





EL CONTROL POR VOZ de Endwar permite controlar nuestras unidades de una manera nunca vista (en conjunción con el radar.



CAPÍTULO 7 *Maniobras*

MYRTRAN WARS

No todo va a ser tan fácil como llevar tus fuerzas de ataque de acá para allá, hay que tener en cuenta muchos otros factores, como el terreno.

Lo complejo del tema es convertir la ruta más intrincada en la ruta más directa, y distraer al enemigo con señuelos. Para lograrlo, debes ponerte en marcha después de que lo haga el contrario, y llegar al campo de batalla antes que él. Quien es capaz de hacer ésto muestra su conocimiento del artificio de la distracción.

Aquél que pone en movimiento al ejército entero, junto con su impedimenta, persiguiendo una posición ventajosa, no la obtendrá. Si abandona el campamento y toda la impedimenta en la lucha por obtener ventaja, perderá todo su equipo...

Esto, tratándose de un juego de estrategia por turnos como Mytran Wars, supone un extra una vez en movimiento, puesto que las posiciones son inamovibles al menos hasta el próximo turno. Sopesa la situación antes de efectuar movimiento alguno. Aquel que domina el artificio de la diversión saldrá victorioso. Así es el arte de maniobrar.

No te olvides de estas siete lecciones. Te harán triunfar en el campo de batalla.





MYTRAN WARS SUPONE UN paso más en el género de la estrategia por turnos. Elige tus soldados y conoce el terreno.



WARHAMMER BATTLE MARCH

¡Ya a la venta!

MUERE LUCHANDO...













DEEP SILVER







PC



XBOX LIVE



EMERGENCY 4

¡ALERTA!

Llega un videojuego de estrategia en tiempo real donde las unidades a controlar son policías, bomberos, servicios sanitarios, ingenieros... ¿serás capaz de gestionar la respuesta a una gran catástrofe?

La verdad es que es muy raro encontrarse con un título de estrategia para PC que no nos coloque en medio de una batalla (ya sea histórica, fantástica o interstelar). Y es que la estrategia casi siempre se liga a 'estrategia militar'. La saga *Emergency* es una excepción, y es que aquí las unidades no son soldados, tanques o aviones bombarderos, sino bomberos, policías, asistencia sanitaria y unidades de ingenieros. Y aquí no hay que tomar una colina o invadir un castillo enemigo, sino hacer frente a una situación de emergencia y salvar vidas.

La editora española FX Interactive está a punto de lanzar una exquisita versión (doblada, traducida, cargada

Es la hora de los héroes: los policías, los bomberos, los médicos y enfermeros...

de extras y a un precio ridículo) de ***Emergency 4***. El juego nos mete en la piel del gestor de los servicios de emergencias de una ciudad. De una ciudad donde a nadie le gustaría vivir, por cierto, porque nada más que acumula catástrofes: derrumbamientos, incendios, accidentes de tráfico, bombas terroristas, inundaciones, el descarrilamiento de un tren, un accidente aéreo, el secuestro de un avión y hasta un terremoto, entre otras alertas.

Estas son las misiones a las que tenemos que hacer frente, gestionando bien los recursos financieros y humanos, moviendo las unidades de emergencia y con el objetivo de salvar vidas. Nuestros héroes aquí son los policías, los bomberos, los médicos...

› **Por Gustavo Maeso**







Cada catástrofe, un reto para tus unidades

Cada misión en el juego, unida a un accidente o catástrofe, nos obliga, primero, a seleccionar las unidades necesarias, y luego utilizarlas en el orden eficiente que asegure la integridad y la vida de los heridos. Manda a los bomberos a rescatar a las víctimas, a los ingenieros a retirar escombros, a los sanitarios para que estabilicen a los heridos y los trasladen y consigue que la policía escolte a los curiosos a un lugar seguro...

112

Probamos el juego en el mejor centro de emergencias del mundo





Queríamos que ***Emergency 4*** pasara la prueba de fuego de ser probado por verdaderos profesionales de los servicios de emergencia, así que nos fuimos al, probablemente, mejor centro de mergencias del mundo, el Centro de Emergencias 112 de la Comunidad de Madrid.

Su gerente, Eduardo San Román, es un fanático de los títulos de estrategia y alucinó con el juego de FX Interactive. "Creo que es una herramienta genial para que los jóvenes valoren el trabajo y esfuerzo de los cuerpos de emergencias. Además, ya era hora de que saliera un juego de estrategia no bélico".

LOS DATOS

17.000
LLAMADAS ATENDIDAS A DIARIO

11-M
LA PRUEBA DE FUEGO TRAS TRES MESES DE INAUGURACIÓN

Emergency 4 es un juego de estrategia frenético y lleno de acción, con los servicios de emergencias como protagonistas





Convierte a tus emergencias en las mejores

Cada misión se puntúa atendiendo al presupuesto utilizado, el tiempo de respuesta, los daños corporales sufridos (víctimas) y los daños materiales evitados. Consigue ser el mejor, más rápido y eficiente y compite en Internet con jugadores de todo el mundo para demostrar tu control sobre el juego.
Las unidades, de todo tipo, están recreadas a la perfección, e incluyen casi todos los vehículos y especialistas propios de cada profesión. Un juego muy realista.





DESCUENTOS:
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii DS MÓVIL
SÓLO 1,9€
Guitarras y videojuegos
RED FACTION:
GUERRILLA
REVOLUCIÓN EN MARTE
Viajamos al planeta rojo para ver el juego más destructivo del año
QUISISTE VER EN TU WII



FOOTBALL ACADEMY

¿Quién sabe más de fútbol de Marcador?

Nos metemos en la cabina de Radio Marca para que los responsables de 'Marcador', Edu García y Antonio Arenas, se enfrenten en un reto nunca visto. Nueve pruebas con Football Academy de DS sobre las seis ligas más importantes de Europa.

Dos de las voces más reconocibles del deporte radiofónico se encierran con nosotros en un estudio de Radio Marca para batirse en duelo. Es lo bueno de Football Academy, que permite que te piques con otros o contigo mismo a través de catorce minijuegos desbloqueables. De director de orquesta, Luis Felipe Scolari, el ahora entrenador del Chelsea, que te guía a través de las 'instalaciones' de la academia de fútbol.

Aunque ni Edu García, ni Antonio Arenas, lo saben porque sólo dejamos que se partiesen la cara con los minijuegos, *Football Academy* es un título para amantes del fútbol muy completo. A todos esos tests rápidos que en definitiva sirven para marcar tu nivel de conocimiento de fútbol y ganar sobres de cromos, se une un sistema de gestión de equipos tipo manager, y un modo de enfrentamiento en partidos con una mecánica más que curiosa. Olvídate de regatear o de chutar en el momento adecuado. *Football Academy* retrocede en el tiempo y propone que con los cuestionarios vayas acumulan-

EDU GARCÍA AMENAZA A Antonio Arenas instantes después de que éste le propinase una buena paliza en el juego de los árbitros.

El reto	Edu	Antonio
Equipo mixto	64	88
Asociar escudo	66	60
Misión de reconocimiento	60	48
Juego de memoria	145	165
Indumentaria tendida	38	47
Adivina la nacionalidad	134	142
Equipo de 5	100	100
Quién es	120	120
Conviértete en árbitro	15	136
Total	742	906

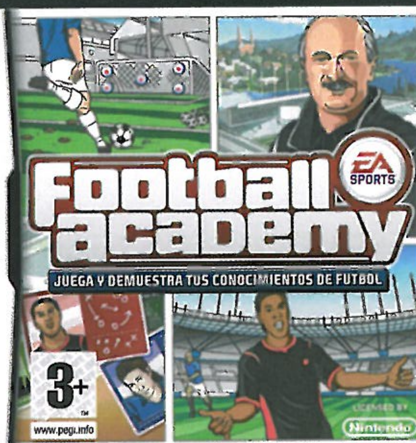
Football Academy retrocede en el tiempo para proponer enfrentamientos futbolísticos con tacos de cromos

¿A qué jugaron?

- **Equipo mixto:** Ordena las letras de los nombres de toda la plantilla de un equipo.
- **Asociar escudo:** Rasca en la pantalla hasta descubrir a qué equipo corresponde el escudo.
- **Misión de reconocimiento:** Geografía. Coloca los equipos en el mapa.
- **Juego de memoria:** Busca parejas relacionadas entre los cromos.
- **Indumentaria tendida:** Coloca cada camiseta de club en el cesto del país correcto.
- **Adivina la nacionalidad:** Pon a cada jugador en la bandera de su país.
- **Equipo de 5:** Elige los 5 mejores jugadores del campo.
- **Quién es:** Descubre el equipo o jugador pidiendo letras. Tienes 5 oportunidades de fallar.
- **Conviértete en árbitro:** Utiliza el muñeco del árbitro para marcar la desición correcta.

Estilo vintage

› Al tener los cromos como hilo conductor del juego, toda la estética de los jugadores y partidos se ha recreado dándole un aire anticuado que resuelve lo que podría haber sido un problema de espacio para meter todas las fotos de los jugadores y los equipos.



Y TODO EN CASTELLANO 100%

CATORCE MINIJUEGOS DE TRES TIPOS



Equipos

› Algunos de los juegos que se plantean requieren que conozcas los equipos de las principales ligas europes, sus ciudades e incluso escudos.



Habilidad con stilus

› Tirar a puerta ajustando el golpeo sobre un balón o cambiar la postura de un árbitro para que pite requieren mucha agilidad.



Jugadores

› Para el tercer tipo de juegos necesitas saber mucho sobre los jugadores, sus equipos e incluso sus camisetas para el juego de la memoria.

do cromos (cuanto más partidos ganes, mejores serán los cromos) en un taco del que elegirás tu equipo ideal basándote en parámetros como la formación ideal para ese jugador, su nacionalidad y su posición en el campo. Con tu equipo escogido y la formación preferida elegida, tendrás que salir al campo a enfrentarte con otros 'tacos' de cromos y a pesar de que sea a través de lances de juego aleatorios, usarás las estadísticas individuales y colectivas de los jugadores para tratar de ganar los partidos. Lo mismo que con los cromos en el patio del colegio.

› ***Por Chema Antón***

SI QUIERES SABER MÁS DE FÚTBOL

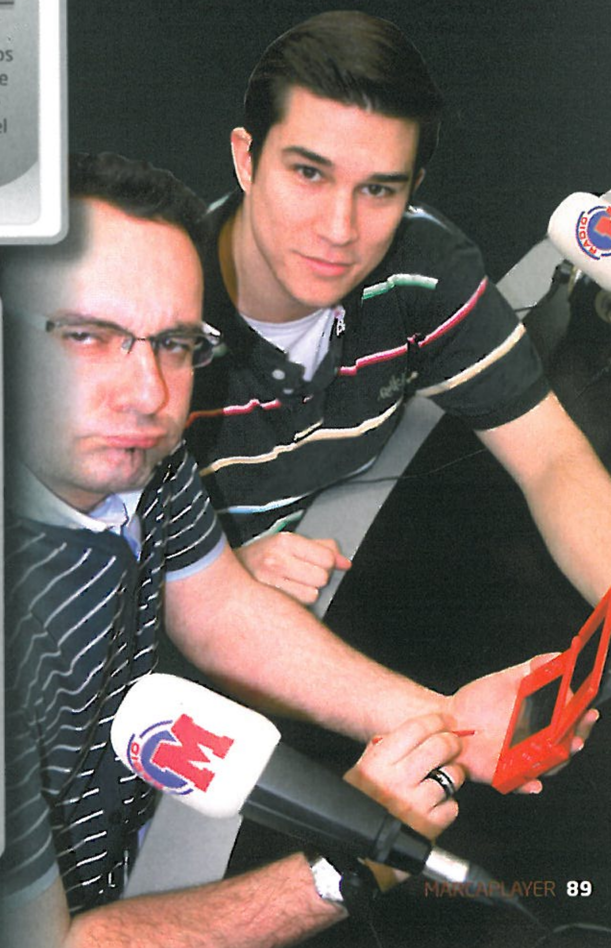
El 'Marcador' de todos los partidos de fútbol en la radio del deporte

› Cada sábado a partir de las 18:00 y hasta la 1:00 y los domingos de 15:00 a 23:30, 'Marcador' relata los pormenores de la Liga de fútbol española partido a partido y jugada a jugada. Para ello Edu García y Antonio Arenas, cuentan con todo un equipo de narradores y comentaristas que sacan el jugo a cada lance.

› Por supuesto, los días que hay Copa del Rey o Liga de Campeones, 'Marcador' te cuenta los partidos de todos los equipos.

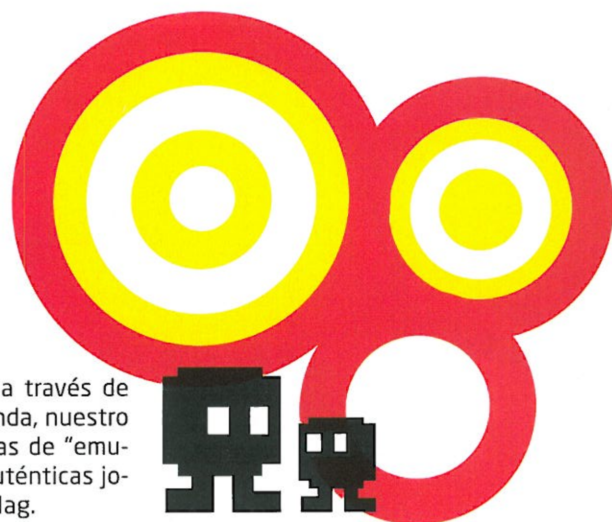


HELLÍN - ALBACETE 90.[illegible] ALFARO - RIOJA 106.[illegible] ALMANSA - ALBACETE 101.[illegible] SOLO RADIO CARTAGENA 98.8 ALICANTE 9[illegible] SOLO RADIO CIEZA 101.3 SAN JUAN - ALICANTE 93.7 SOLO RADIO MURCIA 8[illegible] ALMERÍA 99.5 SOLO RADIO JUMILLA 104.2 BARCELONA 89.1 SOLO RADIO NOROESTE CEHEGÍN 87.6 BILBAO 106.2 SOLO RADIO TORREPACHECO 90.0 CÁDIZ 101.6 PAMPLONA 105.6 FM CANTABRIA - SANTANDER 94.2 ORENSE 89.3 CASTELLÓN 105.5 VENTA DE BAÑOS - PALENCIA 98.8 CÓRDOBA 102.9 PONTEVEDRA 103.5 CORUÑA 89.2 SAN SEBASTIÁN 94.1GUADALAJARA 104.1 SANTIAGO DE COMPOSTELA 99.7 ROSAL DE LA FRONTERA (HUELVA) 97.7 ALMADÉN DE LA PLATA - SEVILLA 90.9 LANZAROTE 93.6 LAS PALMAS [illegible].2 SANTA CRUZ DE TENERIFE - LA LAGUNA 91.5 LEÓN 100.6 TENERIFE NORTE 97.7 MADRID 103.5 TENERIFE SUR 97.8 MADRID NORTE 94.6 RADIO AQUÍ TOLEDO 104.6 MÁLAGA 96.9 BURJASSOT - VALENCIA 90.9 RADIOMANIA MALLORCA 96.6 VALLADOLID 101.5 VIGO 101.9 ZARAGOZA 104.1





Tras los clásicos



Sabemos de sobra que es muy difícil contar lo mejor de la emulación en dos páginas, así que hemos querido extendernos un poco más en el tema y mostraros algunos títulos que, posiblemente, no conozcáis y que podréis conocer a través de su respectivo emulador. Como guinda, nuestro último descubrimiento: dos páginas de "emulación on-line" para disfrutar de auténticas joyas de la lucha sin ningún tipo de lag.

Algunos juegos por los que merece la pena complicarse la vida:



Dark Savior (Sega Saturn)

Aunque puede que sea más fácil recurrir a un Cash Converters que buscar un emulador para jugar con la obra maestra de Climax, no podíamos evitar incluirlo en esta pequeña lista de imprescindibles. Dark Savior es un RPG de perspectiva isométrica con un desarrollo y un argumento que te enganchará desde sus primeros compases. La mejor forma de jugarlo es con los emuladores Girigiri o SSF.



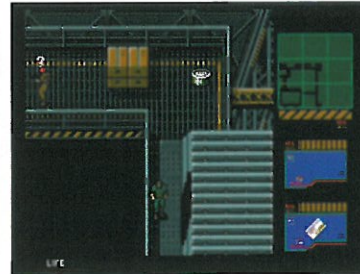
Dracula X: Rondo of Blood (Turbo Duo)

Aunque ha sido convertido recientemente para PSP, la posibilidad de jugarlo en su versión original, en 2D, con su banda sonora y sus impresionantes videos, es impagable. Dracula X: Rondo of Blood es considerado uno de los Castlevania más difíciles y más completos de toda la saga y su argumento precede a Symphony of the Night.



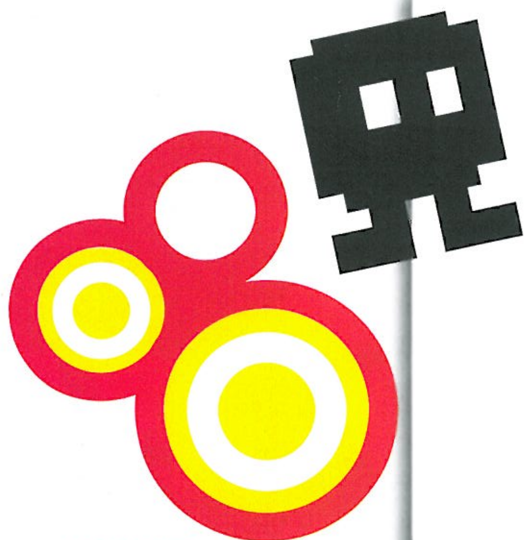
Fighting Layer (Arcade)

Arika, creadores de la saga Street Fighter EX, firman un juego de lucha en 3D variado y original que, sorprendentemente, nunca llegó a versionarse para ningún sistema doméstico. Los pioneros en la emulación de la primera PlayStation te permitirán jugar a Fighting Layer y a otros muchos títulos 3D a través de su impresionante emulador Zinc. www.emuhype.com



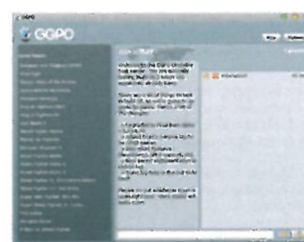
Metal Gear 2: Solid Snake (MSX2)

La segunda entrega de Metal Gear para MSX2, escrita y dirigida por Hideo Kojima, está considerada como una auténtica obra maestra.
El primer Metal Gear para PSX no parece tan original después de jugar al Metal Gear 2 original, aparecido en 1990. Merece la pena la búsqueda, aunque sólo sea por su argumento y desarrollo, que marcaron una época.



Lucha on-line: Vida antes de Street Fighter IV

Desde la primera incursión de Xbox Live en el terreno de la lucha, con títulos como Capcom Vs SNK 2 y Street Fighter Anniversary Collection, para la primera Xbox, los aficionados a la lucha nos frotamos las manos con la posibilidad de jugar on-line con nuestros títulos preferidos. Street Fighter IV incluirá esa posibilidad, pero han aparecido nuevas alternativas para disfrutar de grandes clásicos de Capcom y SNK a través de la red, con un ordenador y una conexión a internet medianamente decente.



GGPO El primero en aparecer, aún continúa en fase beta, pero es totalmente funcional. No es muy estable y el número de juegos soportados no es muy alto, pero los que funcionan, lo hacen de lujo. **www.ggpo.net**



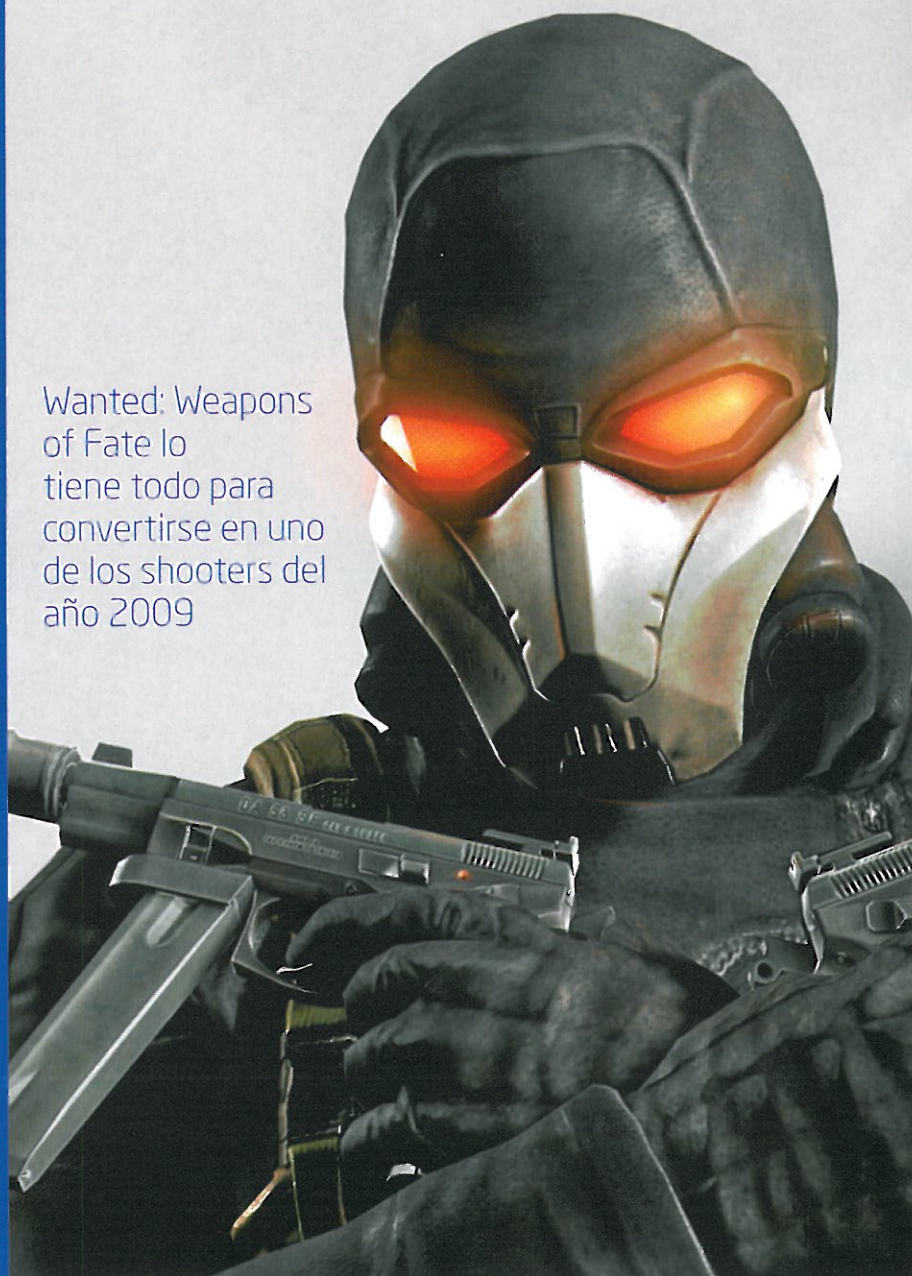
2DFighter El auténtico de cualquier aficionado a la lucha más clásica. Haciendo uso del motor del último Final Burn, "2DF" permite jugar a todos los títulos de CPS2, CPS3 y Neo-Geo sin ningún tipo de lag. **http://2dfighter.com**

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







Wanted: Weapons of Fate lo tiene todo para convertirse en uno de los shooters del año 2009









ALGUNOS ELEMENTOS VISUALES, COMO el traje y la máscara del padre de Wesley, están sacados directamente del cómic. A nivel gráfico, Wanted se sitúa en un lugar privilegiado, no en vano tenéis sobre estas líneas ejemplos de movimientos, escenarios y demás elementos del título. Son, a todas luces, impresionantes.

WANTED: WEAPONS OF FATE

Víctima del destino

Más allá del cómic de Mark Millar y la película protagonizada por Jolie y McAvoy, el título de Grin Barcelona promete agitar los cimientos del género shoot'em-up.



La ficha

Wanted: WoF



Desarrolladora: **Grin Barcelona**
Editora: Warner Bros I. E.
Lanzamiento: 3 de Abril 2009

Plataformas



Idiomas

Voces · Textos

PEGI



www.pegi.info

En la red

Página oficial www.grin.se/





ALGUNOS ELEMENTOS VISUALES, COMO el traje y la máscara del padre de Wesley, están sacados directamente del cómic.

La experiencia con los videojuegos te lleva a aprender cientos de valiosas lecciones a la hora de analizarlos; y *Wanted* es uno de los pocos juegos que, por un lado, cumple con una ley casi universal y, por otro, rompe totalmente con lo que esperábamos de una producción española. La ley a la que nos referimos tiene que ver con adaptaciones al mundo de los videojuegos de películas de más o menos éxito; si el juego se lanza junto al estreno de la película en las salas de cine, todo el mundo sabe que será un juego mediocre. En este caso, el juego llegará bastante más tarde que la película y eso sólo puede significar una cosa: calidad. Y en lo que respecta a lo que esperábamos de un desarrollo patrio... ¿alguien ha jugado algún título de digno de mención, de acción y español, en los últimos diez años? Jericho, de Mercury Steam fue un buen comienzo en la nueva generación, pero lo que ha hecho Grin Barcelona con la licencia de *Wanted* no tiene nada que ver.

Y hablamos de licencia, precisamente, porque la película está inspirada en un cómic de Mark Millar y el videojuego está a medio camino entre la obra de Millar y el film protagonizado por Angelina Jolie y James McAvoy... Todo aderezado con unos toques de genialidad por parte de Grin, por supuesto, que se han puesto de acuerdo con Top Cow (productora del cómic) y Warner Bros para incluir situaciones, personajes y posibilidades que no llegamos a ver en ninguna otra encarnación de *Wanted*.

Aunque su argumento es de lo más original, en este avance nos centraremos en las posibilidades de *Wanted* como juego y en lo que aporta a un género totalmente saturado. El título »

Wesley Gibson tiene el ADN de un auténtico asesino... aunque él lo desconoce.

POR SUS VENAS CORRE sangre de asesino, aunque Wesley no será consciente en un principio.

Grin Barcelona se ha puesto de acuerdo con Top Cow y Warner a la hora de elaborar nuevas partes del argumento de Wanted.

» de Grin es un shoot'em-up en tercera persona en el que muy por encima de la puntería o los ataques cuerpo a cuerpo (que tampoco faltarán en el juego) prima el uso de coberturas y la transición dinámica entre ellas (algo que pocos títulos permiten). La inteligencia artificial de los enemigos y la vulnerabilidad de tu personaje (que difícilmente sobrevivirá "a la intemperie" a una buena ráfaga entre dos enemigos, por ejemplo) te obligarán a buscar cobertura en todo momento y, desde ahí, se abrirán nuevas posibilidades (algunas nunca vistas en otros juegos de este tipo). Podrías buscar nuevas coberturas, utilizar la técnica Blind Fire (que te permitirá disparar "a ciegas" desde la cobertura para hacer que los enemigos se mantengan ocultos en sus posiciones) o, directamente, lanzarte a las técnicas más fantásticas y espectaculares: Curved Bullets y Assassin Time. La primera técnica, que se dio a conocer en la película, nos permitirá disparar un proyectil en una parábola que ajustaremos con cualquiera de los dos sticks analógicos, eliminando a enemigos ocultos tras cajas o paredes. Assassin Time te permitirá parar el tiempo un par de segundos, para asestarle una ráfaga, de golpe, a cualquier enemigo que se encuentre a tiro.

Wanted: Weapons of Fate no solo promete superar con creces las calidad del cómic y de la película, sino que además lo tiene todo para convertirse en uno de los shooters del año y, con toda seguridad, uno de los más originales y rompedores.

>Por Lázaro "Doc" Fernández



LAS ARMAS SON COMO las de la película.



Edición especial

Un cómic imprescindible

Si has llegado al universo de Wanted gracias a su reciente versión cinematográfica y ahora estás deseando jugar al videojuego, te recomendamos encarecidamente que te hagas con el cómic y lo devores. La novela gráfica de J. G. Jones y Mark Millar es uno de los mejores cómics de superhéroes de los últimos años. Bueno en realidad no habría que hablar de superhéroes, sino de supervillanos, porque Wesley y compañía pertenecen a una hermandad se supercriminales. Aprovecha ahora y hazte con le edición especial de lujo de "Wanted (Se Busca)" que acaba de reeditar Norma Editorial, con decenas de páginas de material inédito.


EL TITIRITERO ACOSTUMBRA A dejar a sus víctimas colgadas por ganchos tras ser desangradas

ART OF MURDER 2: HUNT FOR THE PUPPETEER

Un asesino con una obsesión

La segunda parte del correcto Art of Murder nos ofrece una aventura gráfica clásica de investigación criminal en la vieja Europa. Un asesino en serie transoceánico, la excusa.





Durante año y medio, el asesino apodado 'El Titiritero' ha estado dejando un reguero de sangre en el sur de los Estados Unidos. Su 'modus operandi', sanguinario y grotesco: las víctimas aparecen colgadas por ganchos, totalmente desangradas y con una muñeca de madera de la revolución francesa a sus pies.

La historia comienza con la investigadora del FBI, Nicole Bonnet, en la ciudad de París. Las características de un asesinato similar en el viejo continente nos ha llevado allí a una investigación no oficial para averiguar si el 'Titiritero' podría haber cruzado el charco o se trata sólo de un imitador.

Art of Murder 2: Hunt for the Puppeteer es una aventura de corte clásico, 'point'n click' donde la investigación y búsqueda de pruebas nos conducen a lo largo de una interesante trama que a la redacción nos ha cautivado. Y ese es su principal aliciente. Sin destacar por su apartado técnico, sencillamente correcto, *Art of Murder 2* explora todo su potencial en un desarrollo que si eres aficionado a las aventuras de investigación, no te dejará insatisfecho.


PARÍS SE MUESTRA OSCURO y encantador en esta aventura de City Interactive

La evolución de la trama y unos puzzles lógicos y asequibles te permitirán disfrutar de esta aventura que presenta algunas características ya vistas en las últimas producciones del género: Un sistema que resalta las zonas importantes de cada localización y facilita el trabajo a los menos hábiles. Pero ¡ojo! esto tampoco asegura que vayas a dar con la solución al enigma por ensayo y error.

Una historia para pensar a la altura de lo esperado y que hará las delicias de los más aventureros.

› Por Juanma Castillo

La ficha



Art of Murder 2: Hunt for the Puppeteer

Desarrolladora: Citiy Interactive
Editora: City Interactive
Lanzamiento: 24 de febrero
Precio: 29,95€



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE ES inmersivo y de gran calidad

PEGI

16+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.artofmurdergame.com/aom2**

¿Segundas partes?

ART OF MURDER: FBI CONFIDENTIAL fue una aventura gráfica no demasiado bien acogida que se vino a sumar al catálogo que los aventureros vienen disfrutando en estos tiempos de acción y FPSs. Con un guión quizás menos sólido que esta segunda parte, sigue siendo una buena opción para pasar el rato.

SINGULARITY

Con el tiempo en la mano izquierda

¿Un shooter más para la larga lista o algo que merece la pena? La respuesta la dará el tiempo, lo mismo que puedes manipular en este singular juego de acción de Raven Software.

MUY BUENA PINTA ¡Ojo!

Mucho más que un juego de disparar a todo lo que se mueva. Esta vez toca pensar (y rápido) de vez en cuando.

Durante la guerra fría no sólo hubo palabras. Un grupo de científicos rusos se puso a investigar el 'elemento 99' en Siberia. Al menos hasta que desaparecieron sin dejar rastro. Ahora, 50 años más tarde, la zona vuelve a mostrar actividad. Por eso los Estados Unidos envían un avión de reconocimiento a la zona. Lo que no saben es que todo acabará en una catástrofe.

Un aterrizaje forzoso, la desaparición del copiloto, una voz que nos guía por la radio y un guante de lo más peculiar. Estos son los protagonistas principales de esta obra. Se trata de un juego de disparos en primera persona donde además de sortear plomo entre los asistentes, se manipula el tiempo con la ayuda de la citada manopla.

Unreal Engine 3

Uno más para la lista, y ya van...

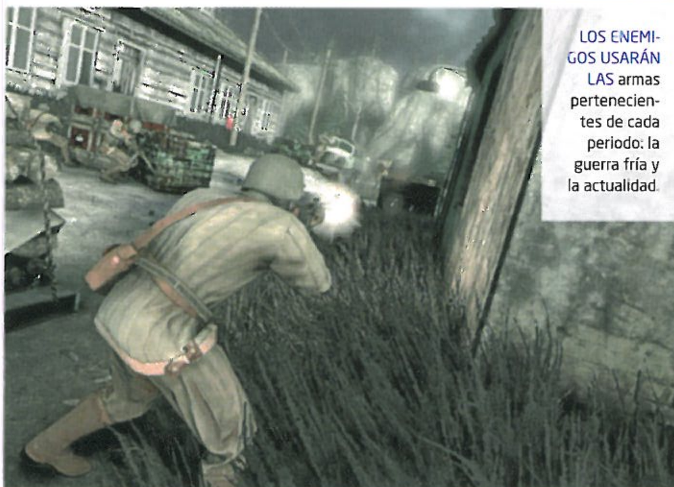
Singularity es uno de los primeros juegos de Raven Software que hacen uso de esta herramienta de desarrollo. El otro juego que están creando que lo utiliza es nuestra portada del mes pasado, X-Men Los Orígenes. Aunque se pretende que Singularity de un paso más hacia la integración entre secuencias cinemáticas y de juego. Para ellos han contratado a uno de los mayores especialistas en este campo, directamente de las huestes de Electronic Arts.



NO ESTÁ ARDIENDO POR nuestra poderosa mirada calorífica. Son los estragos de la manipulación temporal sobre objetos.



ESTE AMIGO DECIDIÓ REGALARNOS su arma tras una acalorada discusión entre camaradas...



LOS ENEMIGOS USARÁN LAS armas pertenecientes de cada periodo: la guerra fría y la actualidad.







La ficha

Singularity

Desarrolladora: **GSC / Deep Silver**
Editora: **Deep Silver**
Lanzamiento: 5 de septiembre

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

NADA CONFIRMADO, PERO vendrá doblado

En la red

Página oficial **www.singularity-game.com**

Más de Raven

ESTA COMPAÑÍA AMERICANA prepará además de Singularity, dos nuevos juegos. El primero es Lobezno X-Men Los Orígenes. El otro es Wolfenstein.

Interferencias

REGRESO AL FUTURO

HALF LIFE 2

TIMESPLITTERS 2

Viajes en el tiempo

Una paradoja temporal

Durante la aventura, encontraremos momentos en los que se nos plantea la duda de lo que fue antes, el huevo o la gallina. Un ejemplo: en un momento concreto en el que encontramos un puente destrozado, lo arreglamos y más tarde viajamos en el tiempo para poco después verlo destruirse... ¿Fuimos nosotros o el tiempo nos está jugando una broma macabra?



Este elemento es lo que diferencia a *Singularity* de sus competidores, puesto que permite al jugador modificar la edad de sus objetivos. Si hablamos de soldados, podemos reducirles a un simple esqueleto o devolverles a un estado placentoso. Referido a tuberías roídas por el óxido, podremos arreglarlas sólo con quitarlas unos años, con un candado se le podrá envejecer hasta que se rompa... Incluso es posible mantener en éxtasis granadas enemigas o hacer levitar objetos del escenario.

¿Pero qué pinta esto en la historia? Eso mismo es lo que debe descubrir el jugador mientras resuleve acertijos y viaja entre las dos épocas del juego, el presente y el pasado. Cosas de la inestabilidad temporal del dichoso elemento 99, que además ha afectado a los anteriores habitantes de la zona de una manera muy peculiar, convirtiéndoles en extraños monstruos de todos los tamaños.

Lo que hace diferente a Singularity es el guante que viste el protagonista en su mano izquierda y que permite modificar la edad de las cosas

Por no faltar, no faltan ni las secuencias-espectáculo. Por ejemplo, hacer rejuvenecer a un buque de carga completo, luchar contra enemigos del tamaño de Godzilla o tener que crear elaboradas estrategias ante las emboscadas de la IA (que por una vez y sin que sirva de precedente se lo curra de verdad) serán el pan de cada día en *Singularity*. Al menos en la parte para un solo jugador, la que más están cuidando la gente de Raven. Esto no quiere decir que no vaya a tener un modo multijugador que también hará uso de las características de manipulación temporal del protagonista y que además permitirá jugar a un mínimo de 16 personas simultáneas. De momento no hay muchos más detalles. Habrá que esperar para ver como evoluciona.

› ***Por Juan "Xcast" García***

RHYTHM PARADISE

¿Qué suena?

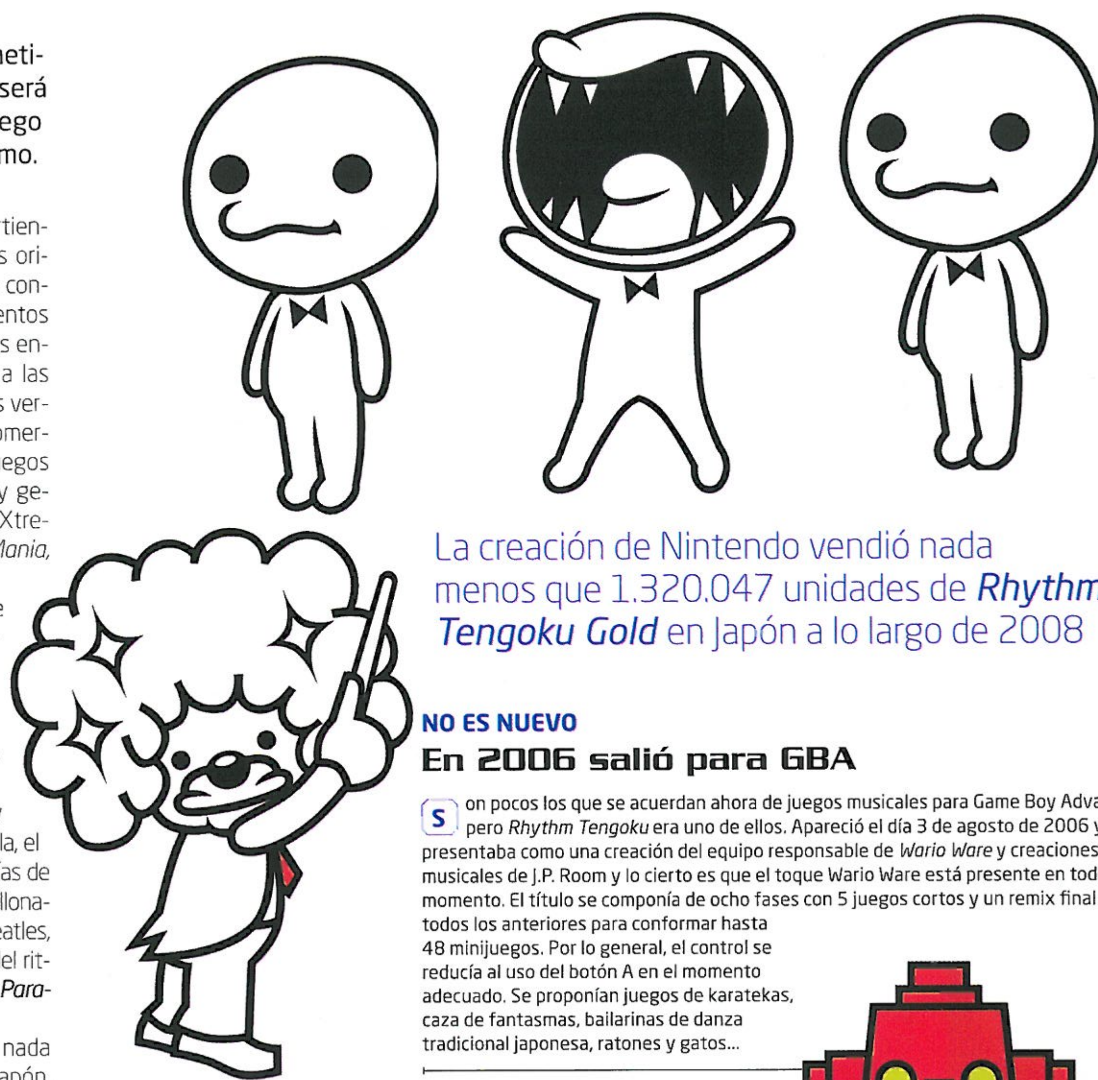
Eso de golpearse el vaquero en un garito con los pulgares metidos en los bolsillos nunca más será algo indiscriminado. Llega el juego que cambiará tu sentido del ritmo.

Como ocurre en todas las vertientes artísticas, las creaciones originales de pronto un día se convierten en obras comerciales con cientos de miles de fans en todo el mundo. Es entonces cuando los artistas vuelven a las raíces de la creatividad y aparecen las versiones indies de los grandes éxitos comerciales. Pongamos que hablamos de juegos de ritmo. La secuencia, por resumir y generalizar (que no se escandalicen los Xtremistas), sería la siguiente: *Beat-Mania, Guitar Hero*, ***Rhythm Paradise***.

Beat-Mania pasó de las salas de recreativas japonesas a las consolas como un fenómeno minoritario, pero muy vigoroso. Estaba surgiendo la 'moda' de los juegos de ritmo y los periféricos imprescindibles. Llegó la comercialización y el éxito absoluto con *Guitar Hero*. En forma de guitarra y siguiendo las instrucciones de la pantalla, el jugador tenía que interpretar las melodías de sus grupos favoritos (contratos multimillonarios al estilo Aerosmith, Metallica o Beatles, incluidos) y, de nuevo, el minimalismo del ritmo: ***Rhythm Tengoku Gold*** (***Rhythm Paradise*** en nuestro país).

La creación de Nintendo vendió nada menos que 1.320.047 en 2008 en Japón, colocándose como el sexto juego más vendido de todas las plataformas. Y eso lo convierte en masivo. Pero, ¿qué hace que sea un juego tan deseado y deseable?

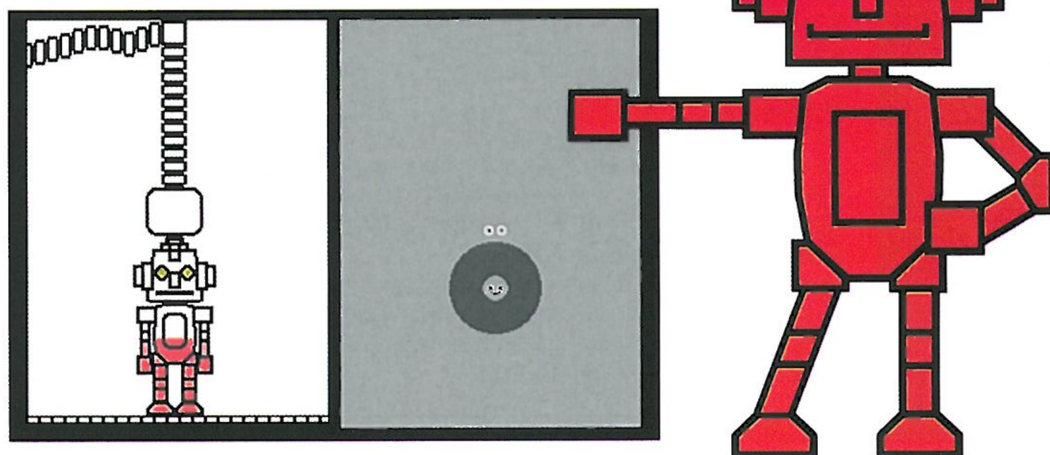
En primer lugar, la sencillez de su propuesta: una pantalla te muestra una serie de situaciones en las que todo se rige por el ritmo y con la pantalla táctil del juego tienes que dedicarte a hacer que las secuencias de ritmo sean perfectas. A eso se le une un diseño rompedor. Por un lado, porque utiliza pocos colores y un estilo grafitero más propio de las paredes de los edificios de medio mundo que de las páginas de cualquier libro de arte. Ni realismo, ni manga, un rollo indie que desprende cul-



La creación de Nintendo vendió nada menos que 1.320.047 unidades de ***Rhythm Tengoku Gold*** en Japón a lo largo de 2008

NO ES NUEVO
En 2006 salió para GBA

Son pocos los que se acuerdan ahora de juegos musicales para Game Boy Advance, pero *Rhythm Tengoku* era uno de ellos. Apareció el día 3 de agosto de 2006 y se presentaba como una creación del equipo responsable de *Wario Ware* y creaciones musicales de J.P. Room y lo cierto es que el toque Wario Ware está presente en todo momento. El título se componía de ocho fases con 5 juegos cortos y un remix final de todos los anteriores para conformar hasta 48 minijuegos. Por lo general, el control se reducía al uso del botón A en el momento adecuado. Se proponían juegos de karatekas, caza de fantasmas, bailarinas de danza tradicional japonesa, ratones y gatos...



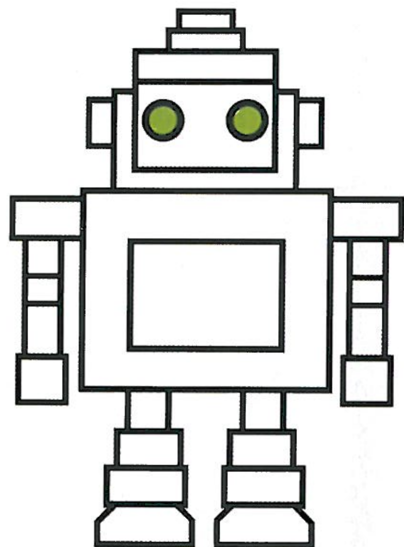
No es *Brain Training*, pero cuenta con el ingrediente adictivo que Nintendo usa para espolvorear sus títulos

tura urbana por cada uno de los orificios de la DS. ¡Yeah!

Con estas dos premisas: ritmo e indie, comienza un juego en el que tienes que coger la consola en 'modo libro' y empezar a puntear en la pantalla táctil para conseguir cosas absurdas como hacer que una cadena de montaje de robots funcione perfectamente, elijas el momento exacto para cazar una moneda que tiraste al aire, coordines a la perfección una coreografía de natación sincronizada o elimines el mayor número posible de naves invasoras mientras una melodía techno te sugiere la secuencia de disparo precisa.

¿Estamos ante un fenómeno de masas como dicen las cifras de venta en Japón? No es *Brain Training*. No va a encontrarse las puertas de las casas abiertas de par en par como aquél. Sin embargo, ***Rhythm Paradise*** tiene algo con lo que contaba el juego de 'masaje cerebral': un alto contenido del secreto ingrediente adictivo que de vez en cuando saca Nintendo para espolvorear sus títulos. Si no quieres tener que comprarlo ni te acerques a él. No mires la pantalla de nadie que vaya en el metro con los cascos y su pie marcando absurdos tres por cuatro, no mires a los ojos de los endemoniados niños cantores porque de lo contrario vas a ser uno más enganchado a la búsqueda más paranoica de los últimos tiempos: la búsqueda del Ritmo del Paraíso.

>Por Chema Antón





COMO EN EL ORIGINAL habrá ratones y un gato tratando de cazarlos en el momento justo.



SEÑALES SONORAS Y VISUALES confirman que has hecho el movimiento con éxito.



LAS SITUACIONES SUELEN SER de lo más absurdas e impredecibles.



EL DISEÑO ARTÍSTICO ABRE una nueva etapa en la que el 'pixel art' sale victorioso.

La ficha



Rhythm Paradise

Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: 2º trimestre 2009



Plataformas

Idiomas

Textos

PEGI

3+

www.pegi.info

En la red

Página oficial www.nintendo.com/games/detail/-6CsyfkuOrHw600VnXaef0Z-cbDEEzyR

Y LE ACOMPAÑAN

Juegos de DS que mejoran tu ritmo

Si crees que ***Rhythm Paradise*** viene a llenar un vacío de DS, estás equivocado. Entre los juegos de ritmo de la DS se encuentran *Elite Beat Agent* (2007) con música de Bowie o Queen; el recientísimo *Ultimate Band* (2009); *Guitar Hero On Tour* (2008) con periférico; *Guitar Rock*; o *Zubo*.



VELVET ASSASSIN

Una espía con curvas



La ficha



Velvet Assassin

Desarrolladora: **Replay Studios**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: Primavera



Plataformas



Idiomas

Textos 

TODAVÍA NO HAY detalles sobre el doblaje

PEGI

18+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.velvetassassin.com**

La historia real

EL PERSONAJE DE Violette se basa en una espía real nacida en París en 1921. Ambas tuvieron misiones tras las líneas enemigas, con la diferencia de que la mujer de carne y hueso fue captura, torturada y ejecutada con sólo 23 años.

Una nueva historia basada en la segunda guerra mundial. Esta vez alejada de las lluvias de plomo como una espía infiltrada entre las líneas enemigas.

En la gran guerra, por lo general los combate se decidieron a base de medicina de metralleta y cañonazo y tentetieso. Miles de hombres luchando por tomar una posición.

Una de las grandes excepciones a esta regla fue Violette Szabo, una espía real que se infiltró tras las líneas enemigas. *Velvet Assassin* (antes llamado Sabotage) toma prestada esta historia y cambia de nombre a la protagonista, rebautizándola como Violette Summer. El objetivo es sumergirnos de lleno en un juego de acción en el que el sigilo es nuestra principal arma para derrotar a la maquinaria bélica nazi.

El detalle que hace distinto a este juego es el hecho de que la práctica totalidad de sus 12 misiones se desarrolla al aire libre. Por tanto más que aprovechar la oscuridad, hay que buscar los ángulos muertos y los puntos ciegos en la visión de los soldados de las SS. Tampoco es que la amiga Violette vaya a ser un florecilla frágil, más bien todo lo contrario. Se trata de una espía muy bien entrenada por el MI6 británico. Es capaz de asesinas cuerpo a cuerpo de 36 maneras distintas y puede manejar casi cualquier tipo de armas con gran soltura. Aún con esas, no aguantaría un combate abierto contra varios soldados.

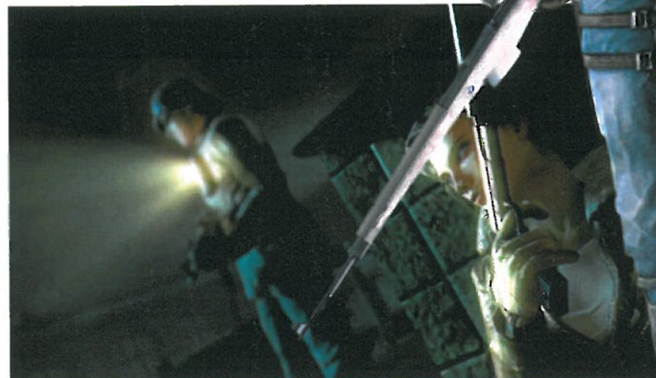
Por que otro detalle que nos ha gustado es la IA enemiga, capaz de hacer interactuar a los distintos enemigos, pero sin atosigar al jugador a cada paso que da.

Queda bien poco para que *Velvet Assasin* llegue a nuestro país, poco más de un mes, pero por lo visto tiene razones para no estar agazapado en las estanterías de las tiendas.

>Por Juan "Xcast" García









La ficha



Damnation

Desarrolladora: Blue Omega
Editora: Codemasters
Precio: Sin confirmar
Lanzamiento: Finales de abril



Plataformas



Idiomas

Voces Textos

TEXTOS EN NUESTRO idioma

PEGI




www.pegi.info

En la red

Página oficial **http://es.codemasters.com/games/index.php?gameid=2664**

Victima de los retrasos

LA FECHA ORIGINAL de lanzamiento era las pasadas navidades, pero Codemasters decidió retrasarlo para mejorar el producto. "Vamos a dejar tiempo para que estén listos para la experiencia fresca y vertical que Damnation ofrece".

DAMNATION

El lejano oeste del futuro

El salvaje oeste vuelve a estar de moda con una fantasía steampunk que incluye muchos tiros, saltos acrobáticos y hasta motocicletas escaladoras...

Si la humanidad hubiera seguido investigando el vapor en lugar del mundo del microchip ahora todo sería muy distinto. Esa es la premisa de *Damnation*, una fantasía steampunk donde nos ponemos en el papel de un soldado que lucha por la liberación de Estados Unidos. El enemigo en este caso es una megacorporación que fabrica armas y trata de controlar todo el país.

La peculiaridad de la historia es que nos coloca en medio de un escenario que parece el viejo oeste, pero que realmente no lo es. De esta manera, se han construido casas de decenas de metros de altura, vehículos de alta tecnología (basados en el vapor, claro está) y se usan armas mucho más avanzadas de lo que se podría esperar.

A primera vista, a pesar de su ambientación única, parece un clon de *Gears of War*. Nada más lejos de la realidad. Se trata de una fusión ¿perfecta? entre las plataformas, la exploración y la acción. De hecho, Rourke, nuestro protagonista de gesto 'Clint-Eastwoodiano", tiene unas habilidades acrobáticas excepcionales. Es más, cada nivel requerirá a partes iguales que saltemos de un lado a otro del mapeado, mientras acabamos con los enemigos que se cruzan. Hasta los chicos de Blue Omega, los responsables de la criatura, ha bautizado a *Damnation* con el título de "shooter vertical".



UN PASEO EN MOTO se convierte en un espectáculo cuando esta escala.

Otra de las perlas de estos desarrolladores es "cada nivel durará más de tres horas y tendrá millas de profundidad en vertical y horizontal". Todavía no hemos podido demostrar tal afirmación, pero nos hemos quedado bastante cerca de lo que dicen. Una propuesta a la que habrá que echar un ojo.

› *Por Juan García*



LOS ESCENARIOS ESTÁN DISEÑADOS en vertical y ofrecen estos paisajes.

› ¿Que es el steampunk?

Es un subgénero de fantasía y ciencia ficción ambientado en una época donde la energía a partir del vapor es usada ampliamente, pero con elementos de la ciencia ficción o de la fantasía, inventos ficticios o tecnologías reales.

> Análisis

Nos metemos a fondo en los juegos del momento

EMPIRE TOTAL WAR

Cuando éramos soldados

La Edad de los Imperios. Allí nos transporta Empire, la nueva pirueta estratégica de Creative Asembly y su saga *Total War.*

Ya está aquí. Después de años calculando las distancias a las que eran efectivas nuestra flechas, echando abajo los castillos a golpe de ariete, llegan las balas al campo de batalla. Para todo buen aficionado a la estrategia hay dos palabras que resuenan a música celestial: *Total War*. Y los creadores de la saga, que nos han llevado del Japón feudal a la Roma antigua (con todos sus vecinos, los cartagineses, griegos, persas, seleúcidas, egipcios) pasando por el Medievo, con sus Cruzadas y hasta su Descubrimiento de América, nos llevan esta vez a la Edad de los Imperios. Para quedarnos muchos meses.
El nuevo título te ofrece todo lo esperado, los imperios más destacados de la época (inglés, francés y austríaco, esencialmente) y el resto de actores, con la posibilidad de cambiar lo que los gobernantes de entonces estropearon (ese Imperio español donde el Sol nunca se ponía...). Y allí se llega desde unos menús espartanos que esconden una bestia tras de ellos. Los 15 GB de disco duro avisan de su potencial. Y es que puedes cambiar desde la forma de gobierno (monarquía absolutista, como era norma entonces, o república) e investigar todos los avances más relevantes de ese periodo. Es más, para imponerte al resto de potencias será ESENCIAL que dediques tiempo a desarrollar tu imperio a través de un »

Desde la Roma antigua al Japón feudal, pasando por el medievo, ahora le toca el turno a la edad de los imperios







LAS BATALLAS NAVALES SON uno de los grandes puntos fuertes del juego.

LOS ESCENARIOS ESTÁN RECREADOS a la perfección para cada batalla.

Puedes cambiar la historia a tu gusto y mantener ese Imperio Español donde el sol nunca se ponía



UN VISTAZO ALEJADO DEL campo de batalla permite diseñar nuestra estrategia.



NECESITAS UN BUEN EQUIPO, pero puedes ver los detalles de cada unidad.

Batallas navales

Lo mejor, en el mar

Allí donde flojeó el brillante *Imperial Glory*, de los legendarios Pyro, es donde saca nota este *Empire*. Aunque le falte el mar encrespado o las costas que permitan abrigo para huir de enemigos y piratas, las batallas navales no son sólo un enorme espectáculo, sino también un reto hasta para el marino más avezado. Has de jugar con los vientos, plegar velas, echar el ancla para facilitar buena posición de tiro, alternar los tres tipos de munición... Vamos, que para ganar un combate, aunque sea de un barco contra otro, hay que hacer un Master and Commander. Ah, prueba a parar la acción en plena andanada y mueve la cámara en plan Matrix. Guauuuuu.



La ficha



Empire Total War

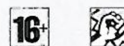
Desarrolladora: **Creative Assembly**
Editora: **Sega**
Precio PS3: **49,95€**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Textos  Voces

CON LOS ACTORES de siempre. Una gozada.

PEGI

16+

www.pegi.info

Requerimientos mínimos

WINDOWS XP/VISTA • RAM: 1 Gb (2 Gb Windows Vista) • CPU: Pentium 2,4 Ghz o superior o AMD Athlon • DVD-ROM • 15 Gb HD • Tarjeta mínima Tarjeta de 256 MB compatible con DirectX 9.0c.

Las fuerzas especiales

LA EDICIÓN DE lujo contiene un código que te proporciona siete unidades extra muy valiosas para las facciones en las que se desarrollan. Mención especial para el monumental HMS Victory, el navío legendario en el que encontró el triunfo y la muerte en Trafalgar Lord Nelson.

Arriba y abajo

> PROFUNDO Y MUY equilibrado
> LAS BATALLAS NAVALES, una gozada
> EXIGENTE CON EL hardware
> POCOS ESCENARIOS HISTÓRICOS

Interferencias


IMPERIAL GLORY


MEDIEVAL II



RISK

Las notas

9.3

GAMESPY	10
IGN	9.5
EUROGAMER	9.0
MERISTATION	9.0

UN DESAFÍO A la inteligencia, una lección de historia y una oportunidad para cambiarla.

En la red

Página oficial **www.totalwar.com/empire**



PRUEBA A MANTENER LAS posesiones y la hegemonía del sacro imperio español.

Una aproximación histórica y rigurosa a los siglos XVI, XVII y XVIII, con sus juegos diplomáticos, sus alianzas, sus batallas y sus conquistas

árbol de tecnologías (militar, científica o filosófica) al que sólo se puede acceder desde los edificios ilustrados.

¿Asusta? Bueno, es que después de invertir tu dinero en comprarlo, prepárate a echarle horas. En cantidades industriales. Porque este *Total War* es terriblemente profundo, con una curva de aprendizaje muuuuuuy prolongada. En ese mapa táctico puedes pasarte la partida entera y dejar que la CPU gestione por ti los combates. Sólo observando cómo se abastecen las ciudades te puedes tirar días.

Las batallas son un placer para la vista y un reto para el estratega. Las casas ahora se pueden ocupar y los asaltos a fortines son todo un desafío. Ahora no se trata de derribar un muro porque si los conquistamos no nos servirán de defensa. Dependerás de la agilidad con que tus soldados tiren cabos y escalen por las paredes.

Precisamente esos asaltos son uno de los platos fuertes del modo multijugador, que permite enfrentamientos en tiempo real a lo largo de 14 variados mapas en modalidad desde uno contra uno a cuatro contra cuatro. En el mar, los modos son los mismos, pero tan sólo tienes cinco localizaciones. Casi perfecto.

> *Por José María Rodriguez*



LA RECREACIÓN DE CADA batalla es un espectáculo para la vista.



MUÉVETE POR EL MAPA y da órdenes a tus tropas en tiempo real.



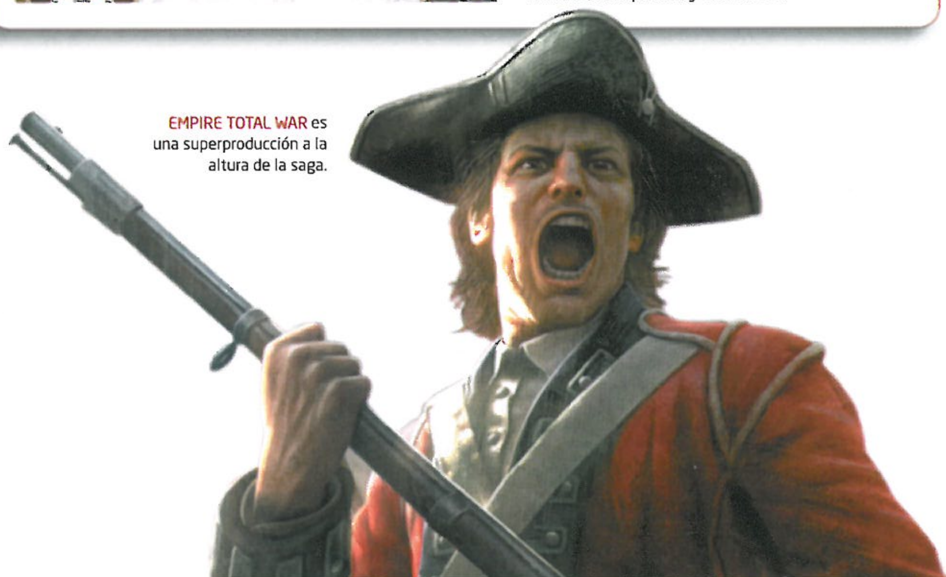
EN LAS BATALLAS NAVALES puedes hacer zoom hasta el intrior de las naves.



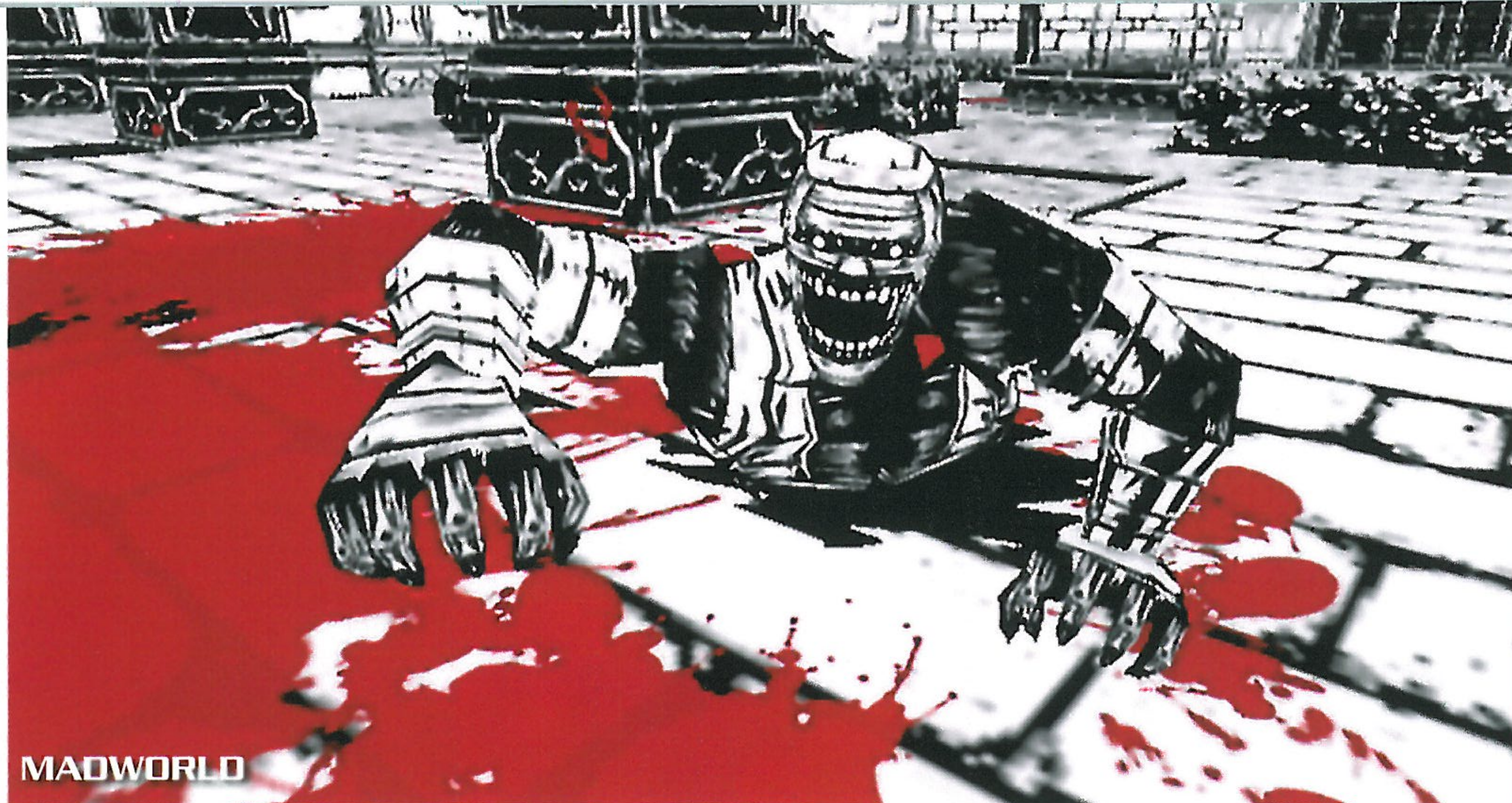
América

La Guerra de independencia

Empire trae pocas batallas predefinidas, pero la joya de la corona, y por eso arranca del primer menú, es la campaña americana. Para los que vieron La Búsqueda, con Nicholas Cage, y para los otros dos o tres raritos del fondo, se trata de recorrer los primeros pasos de la nación de Obama cuando aún tenían esclavos. Los primeros colonos, la revuelta del té en Boston, la dulce derrota de Bunker Hill... En cuatro episodios finamente hilados, completos y adictivos.



EMPIRE TOTAL WAR es una superproducción a la altura de la saga.



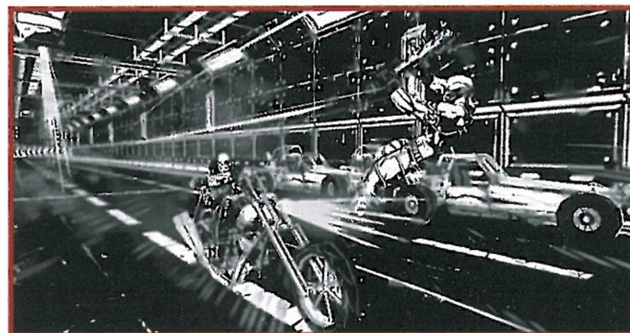
El mundo está loco, loco, loco...

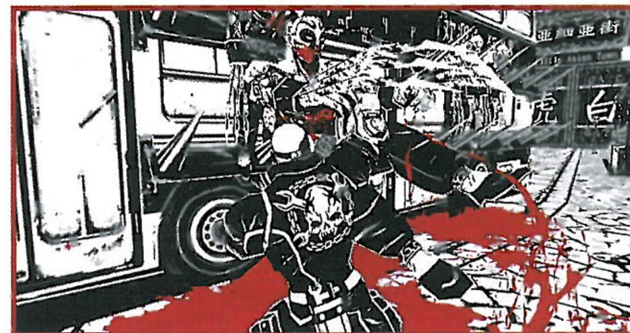
Tras el aspecto de cómic en blanco y negro con gigantescos regueros de sangre hay una crítica al mundo actual y sus exageraciones. Un juego de acción clásico, que levantará ampollas.

Que se preparen las asociaciones de defensa de la infancia porque no les van a sobrar motivos para demonizar el genial juego de Sega, *MadWorld*. Muerte, sangre, violencia indiscriminada, torturas, música estridente, gente que se queda clavada en pinchos,... y todo televisado. Está claro que es uno de esos juegos que si sale en las noticias es para que le den palos por todas partes.

Lo que no dicen en las noticias es que *MadWorld* está sujeto a un reglamento paneuropeo de regulación del contenido por edades y que ha sido calificado como un juego para mayores de 18 años. Lo que no dicen en las noticias es que *MadWorld* representa con bastante fidelidad el espectáculo de carnaza que se vive cada día al encender la televisión y ver como las 'celebrities' de rapiña se sacan los ojos sin contemplaciones ¡y en directo! Y claro, lo que no se dice de *MadWorld* es que cuenta con extraordinario equipo de artistas que plasma la estética del cómic contemporáneo, y de expresiones artísticas que están en la calle, incluso en los libros. La recomendación es que cualquiera que recele de *MadWorld* se pregunte si fue al cine a ver '*300*' o '*Sin City*' y si llevaría a sus hijos (menores de edad) a verla. Y que luego se pregunte... '¿Y a mi me gustó?', por que la experiencia es muy similar.

MadWorld es bestia sí, ¿y qué? Te traslada a la monocromática Varrigan City, una ciudad en la que una cadena de televisión pirata, la Shock TV, ha conseguido unos patrocinadores con ganas de ver cómo un tipo es capaz de sobrevivir a las más duras torturas. Aquí es donde te das cuenta de que ha pasado suficiente tiempo desde la película de '*Perseguido*' como para que la generación actual recuerde la peli de Schwarzenegger. Tu hombre, Jack, un ex marine, cuenta no sólo con un físico portentoso que le hará ser temido desde que sale a la 'arena' de Varrigan City, sin





MadWorld representa fielmente el espectáculo de carnaza y 'celebrities' que se vive cada día al encender la TV

que además cuenta con un brazo biomecánico con el que usa a las mil maravillas una sierra eléctrica. Y si crees que lo de hacer 'filetes' a los adversarios ya está muy visto, no te preocupes, *MadWorld* te permite ir un poco más allá e imaginar muertes de lo más 'creativas'. Empala, agujerea, haz volar por los aires, golpea, trincha... haz combos increíbles que te den suficiente puntuación (llevas un marcador que te indica cuando llegas al mínimo) para enfrentarte al jefe de la fase, los momentos de máxima audiencia de Deathwatch, el programa televisivo que se aprovecha de toda la sangría.

A pesar de contar con un excelente diseño, el juego se resiente en la calidad técnica de los gráficos y, en teles de alta definición, la imagen saldrá bastante difusa. Una pega que se une a un apartado multijugador corto.

Miles de Wii en todo el mundo van a dejar de coger polvo gracias a *MadWorld* que se une a la lista de juegos que rebajan la enorme saturación de juegos familiares en la consola blanca de Nintendo. Por cierto, sólo es un juego.

› *Por Chema Antón*

Miles de Wii en todo el mundo van a dejar de coger polvo gracias a *MadWorld* que se une a la lista de juegos que rebajan la saturación de juegos familiares







Censura a medias

El juego no llegará a las tiendas de Alemania

Siempre que una gota de sangre mancha la pantalla a través de un videojuego aparecen voces de alarma que hablan de violencia gratuita en los videojuegos (¿se habrán fijado en el +18 de la carátula?). El extremo está en países como Alemania o Australia, donde se atreven a cancelar el lanzamiento de un juego. La incoherencia está en que no existe una norma fija. Mientras que Alemania impedirá que *MadWorld* vea la luz en sus tiendas (¡viva Amazon.com!), Australia esta vez no ha puesto ningún impedimento al sangriento y adulto *MadWorld*.

La ficha



MadWorld

Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: 20 de Marzo de 2009



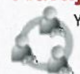
Plataformas

Idiomas

Voces  Textos 

ALGUNAS FRASES PARA recordar toda la vida.

PEGI

www.pegi.info

Multijugador

Y 2

OFFLINE. Si le falta algo a este *MadWorld* es un modo multijugador más potente.

Concurso

ESTUVIMOS EN LA ComiCon de Nueva York y los chicos de Platinum Games nos firmaron la carátula de *MadWorld*. Manda un SMS al 5549 con la palabra clave MP seguida de un espacio y MADWORLD. Los ganadores serán contactados de forma privada. Coste del SMS: 1,2 € (IVA no incluido)

Arriba y abajo

› DISEÑO DE ARTE fuera de lo común
› GRAN SENTIDO DEL humor... adulto

› VIOLENCIA EXCESIVA EN determinados momentos
› QUIZÁ UN POQUITO corto



Interferencias


SIN CITY


PERSEGUIDO


STREETS OF RAGE

Las notas

8.3

C&V UK	8.0
GAMESPOT	7.5
IGN	9.0
MERISTATION	8.0

UNA BUENA NOTA para una aventura gráfica clásica con un precio más que interesante, aunque poco

En la red

Página oficial **www.sega.com/madworld**

RESIDENT EVIL 5

Tú, zombie, ¡levántate y anda!

La saga de zombis por excelencia vuelve de entre los muertos con mucha savia nueva y un aspecto imponente. Tan larga se ha hecho la espera que muchos han dudado de que cumpla las expectativas. ¿Tenían razón?

Como agua de mayo llevamos esperando tener por fin entre nosotros la última entrega de Resident Evil. Con ella en la mano hay que decir que ha merecido la pena la demora. Se trata de un juego excelente a todas luces, aunque con pequeños matices de esos que pueden llegar a tocar las narices.

Y es que cuando se habla de una saga con tanta solera como ésta, se espera que respete los valores que la han caracterizado desde la primera entrega. *Resident Evil 5* peca de todo lo contrario. Renueva su jugabilidad enfoncándose hacia la acción y añadiendo pequeñas dosis de investigación y puzzles (in crescendo en los últimos capítulos de la aventura). Justo lo contrario de lo que se esperaba.

Este hecho no es necesariamente malo, ya que continúa la trama que todos conocemos y da un poco más a todos los fans que llevaban tanto tiempo esperando. Es más, se trata de un juego extraordinario. De esos que enganchan desde el momento cero hasta el final de los títulos de crédito, y que tiene un aspecto muy superior a todo lo que estamos acostumbrados a ver en la actual generación de consolas (salvo honrosas excepciones).

Por esto, el cambio de género no hace de esta obra de Capcom un juego malo o decepcionante. Ni mucho menos. Sólo lo hace mucho más 'activo' de lo que se podría esperar. Usa la fórmula que tanto éxito dio en la cuarta entrega de la serie y la inyecta varias dosis de adrenalina.

Traiciona las raíces de la saga, pero eso no le impide ser un juego extraordinario que nos ha encantado.


HAY SECCIONES DE JUEGO en las que sólo tenemos que disparar desde un punto fijo. Espectaculares.


UNA FIESTA DE DISFRACES al más puro estilo África profunda. No estábamos invitados, de ahí el enfado...

En compañía

Las penas en compañía son menos



La gran novedad de esta entrega es la inclusión de un modo cooperativo para dos jugadores. Se puede jugar de cualquier manera imaginable, tanto a través de internet, red o incluso de manera local, con la pantalla partida. La opción más recomendable es la de aprovechar la conexión de banda ancha, puesto que la pantalla partida es algo incómoda. Si no se dispone de compañía para la aventura la IA de *RE 5* se ocupa de acompañarnos, aunque todo funciona mucho mejor con un ser humano controlando al otro personaje principal. Tanto es así, que podemos decir que la práctica totalidad de *RE 5* se ha diseñado pensando para ser jugado en compañía





Su calidad queda por encima de polémicas sobre el color o género de los zombis enemigos

Es capaz de zambullir al jugador en una sólida historia de tiros sin que apenas se dé cuenta de que cuenta con un sistema de control algo extraño: eso de no poder moverse y disparar a la vez... Ni de que su duración no es precisamente la 'repanocha', con unas 10 horas de aventura principal, pero un montón de razones para volver a visitar Kijuju y sus alrededores una vez que se desentrañan los misterios de esta pequeña porción del continente africano.

Lo que ya supone el clímax es el modo multijugador (detallado en el recuadro superior) para dos personas. Con este pequeño añadido se consigue crear un juego altamente recomendable, alejado de toda polémica por el color o género de los enemigos y capaz de enganchar a todo el que se atreva a ponerse a los mandos. Siempre y cuando que se tenga edad para sacarse el carnet de conducir...

>Por Juan "Xcast" García

Lo que ya supone el clímax es el modo multijugador para dos personas. Sin palabras...



LOS NIVELES MÁS AVANZADOS tienen algunos puzzles realmente difíciles.

La ficha

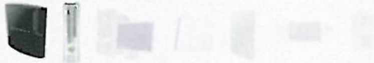
Resident Evil 5



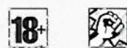
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: 13 de marzo



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

COMO TODO RESIDENT, voces en inglés

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

2 — COOPERATIVO PARA DOS jugadores tanto a pantalla partida como a través de red o internet.

Edición coleccionista

PARA NUESTRO PAÍS la edición de lujo se queda algo corta. Incluye la caja de metal clásica para este tipo de ediciones y un DVD de extras con un trailers y Making of... En comparación con la edición especial japonesa, ésta tiene unos contenidos ridículos.

Arriba y abajo

>EL CAPÍTULO FINAL
>TÉCNICAMENTE ES MUY bueno

>MUCHO TIRO PARA poco susto
>EL SISTEMA DE control es mejorable

Interferencias





BLACK HAWK DOWN



RESIDENT EVIL 4



GEARS OF WAR

Las notas

9.2

IGN.COM	9.0
PS OFFICIAL MAG.	10
MERISTATION	8.0
OXM UK	9.0

EL REGRESO MÁS esperado del año rebosa calidad, aunque su giro a la acción desagradará a algunos.

En la red

Página oficial **www.residentevil.com**

WARHAMMER: BATTLE MARCH

Sin trampa ni ratón

Prepara el bastón de mando y el afila tu hacha de batalla porque llega a Xbox 360 un nuevo juego de estrategia directo del mundo de los ordenadores compatibles. Esta vez basado en Warhammer.

Estrategia en estado puro la que vas a poder vivir en esta aventura ambientada en el mágico mundo de fantasía épica creada por Games Workshop. Se trata de la continuación del juego lanzado a finales de 2006 para PC, con expansión el año pasado, que ahora vamos a poder disfrutar también a los mandos de Xbox 360. Es fiel a su antecesor, pero en esta ocasión incluye el enfrentamiento con tres nuevas razas que se unen a las ya existentes. Se trata de los los elfos oscuros, los orcos y goblins. Todos ellos se enfrentarán en una tierra devastada con el único objetivo de destruir a sus rivales, y tú como jugador incluido.

El juego une elementos de rol y de estrategia, si bien destaca por el componente táctico. Nuestro personaje principal irá ganando puntos de experiencia que gestionaremos con el editor de unidades, pudiendo dotarlo de nuevas habilidades de combate, nuevos trajes y colores y armaduras para su tropa.

Cada raza tendrá su propia campaña bien diferenciada. En el caso de los elfos primará la magia y las emboscadas y en la campaña de los orcos será la fuerza bruta la principal baza a la hora de enfrentarse a los enemigos. Pero en todas contaremos con un gran número de unidades, pudiendo crear ejercitos aun más poderosos y versátiles. Los héroes de cada bando volverán a jugar un papel de suma importancia, pudiendo desequilibrar la contienda a su favor gracias a sus habilidades unicas. Mientras los ejércitos se baten a muerte a su alrededor, los dos generales se enfrentarán el uno al otro



El sistema de control no se adapta bien al mando de Xbox 360. Pero eso no es lo peor, ya que está en inglés.









> La orquesta bien afinada
La banda sonora orquestada corre a cargo de uno de los grandes creadores de música para videojuegos: Jeremy Soule. Entre sus obras destaca la saga Elder Scrolls (Oblivion incluido), Harry Potter's varios y muchos de los juegos de Bioware. En esta ocasión no falla con canciones con tonos militares, perfectas para la ocasión.

haciendo uso de todo su poder. De nuestra habilidad gestionando la magia, los golpes especiales y los ítems de nuestro personaje dependerá fundamentalmente su éxito. Para llegar a estas batallas deberemos mover nuestras tropas en un entorno por turnos en el que dominarán los aspectos más estratégicos del juego

Disponemos de 2 modos de control que se adaptarán a las preferencias de los usuarios, así como de un modo multijugador en el que podran participar hasta 4 jugadores simultáneamente. Las pegas son, primero, que el control nunca acaba de responder a la perfección. Este es uno de esos juegos que funciona perfecto con ratón y teclado, pero no con mando de consola. Y segundo, que el modo multijugador no es que esté precisamente rebosando de jugadores para echarse una partidillas.

Pero ese no es su peor pecado, sino que lo es el hecho de que llegue a nuestro país completamente en inglés. De otra forma sería una divertida forma de conocer el universo Warhammer.

> Por Jose María Vázquez

> Del tablero a la pantalla
Warhammer es un juego de estrategia por turnos diseñado por Bryan Ansell, Richard Halliwell y Rick Priestley a finales de los 70. Se juega juega con miniaturas y ambientado en un mundo de fantasía épica. Ha sido trasladada innumerables veces al mundo del videojuego, pero éste es su primer salto a la nueva generación de consolas.



La ficha



Warhammer: Battle March

Desarrolladora: **Deep Silver**
Editora: **Virgin Play**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces [UK] Textos [UK]

LO ÚNICO EN español es el manual de instrucciones

PEGI

18+ PEGI ONLINE www.pegi.info

3 CAMPAÑAS DIFERENTES, DOS del juego original y otra más, la de los Orcos, sacada de la expansión para PC.

Crea tu ejército

UNA DE LAS características más originales es la de 'Create Army'. Permite al jugador personalizar su ejército soldado por soldado hasta que responda a la perfección sus necesidades. Luego podremos usar estos pequeños escuadrones de la muerte cuando disputemos una partida a través de Xbox Live.

Arriba y abajo

> EL EDITOR DE unidades
> BUEN ASPECTO PERO poco color

> EL IDIOMA
> LA IA ENEMIGA

Interferencias



Las notas

7.0

EUROGAMER	7.0
IGN.COM	7.0
3DJUEGOS.COM	5.8
OXM UK	6.0

NO ES HORRENDO, pero es mejor en su versión para PC.

En la red

Página oficial http://warhammer.deepsilver.com/

GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED

Una expansión que "huele a nuevo"



EN CASO DE ACCIDENTE... ¿no me quiten el casco? Es igual, no llevar casco es el delito más tímido que cometerás en TLAD.



La primera expansión de *GTAIV*, exclusiva para Xbox 360, llega al fin a Xbox Live, aportando novedades al género y redefiniendo el concepto "expansión" en lo que a consolas se refiere.

Aunque se ha retrasado más de lo que nos gustaría, al fin está disponible la primera (de dos, dicen) expansión del gran *Grand Theft Auto IV* y, como podéis imaginar, sus 20 horas de diversión macarra no defraudarán a nadie.

Olvídate (pero no del todo) de Niko Bellic y su actitud buscavidas. En ***The Lost & Damned*** te pondrás en la piel de Johnny Klebitz, un tío muy chungo, miembro de la banda de moteros The Lost, que empieza a cuestionar la actitud de su líder, ex-convicto y drogadicto, y la dirección en la que se mueven los pasos de su propia banda.

Preferimos no desvelar muchos detalles de su trabajado argumento, con escenas y un doblaje a la altura de *GTA IV*, y centrarnos en su desarrollo y sus novedades, que no son pocas.

¿Expansión o juego completo?

The Lost and Damned utiliza el motor gráfico de *GTA IV* (con un colorido algo diferente y el uso de un efecto de ruido), la acción se desarrolla en Liberty City (que estará entera a nuestra disposición desde el principio) y el sistema de misiones es similar al de anteriores *GTA*s, pero Rockstar ha sabido dotar a su expansión de suficientes novedades y elementos como para que se pueda considerar una nueva entrega de la saga en lugar de una expansión. Para empezar, su desarrollo estará claramente influenciado por el

Una banda de hermanos

La banda será como tu nueva familia

El centro de operaciones será el club de The Lost, donde podrás hablar con tus "hermanos", retarles a un pulso y hasta "desplumarles" jugando a las cartas. Allí también podrás navegar por la red, ver la tele y descansar. En muchas de las misiones, irás acompañado de uno o varios miembros de la banda, que ganarán experiencia junto a tí... aunque si mueren, en lugar de salir "nuevos" del hospital, pasarán a poblar la pared del club dedicada a los "caídos" de The Lost.







LA RECORTADA SERÁ TU mayo aliada en el juego. Podrás utilizarla en cualquier momento, incluso subido en la moto.

SE HAN INCLUIDO VARIOS vehículos nuevos, entre ellos varias motos de diferenciadas características.

The Lost and Damned es casi una nueva entrega de la saga, más que una simple expansión de GTA IV



Modos multijugador

Novedades para disfrutar en Live

Junto a los modos clásicos de *GTA IV*, The Lost and Damned aporta suculentas novedades a su vertiente multijugador. Entre ellas, destacan los modos "Asuntos del Club", lo más parecido a un modo cooperativo on-line (para 16 jugadores); "Moto Contra Helicóptero", una locura para dos jugadores y "Protección de Testigos" en el que el bando de los policías tendrá que llevar a buen recaudo a tres testigos mientras los "moteros" intentan eliminarlos.

estatus social de su protagonista... que traducido viene a ser que, al ser miembro de una banda de moteros, muchas de las misiones tendrás que afrontarlas subido en tu "burra" y acompañado de varios componentes de The Lost, que aumentarán su nivel de experiencia acorde con los resultados de cada misión. Rockstar ha añadido diversos tipos de motos a Liberty City, con diferentes características, algo que quedará patente a la hora de superar las diferentes carreras repartidas por el mapeado, en las que además de tu vehículo influirá tu habilidad con el bate de béisbol. Las carreras no serán las únicas misiones secundarias del juego... así como los modos multijugador de *GTA IV* no serán los únicos en *The Lost and Damned*, que incluye suculentas novedades para disfrutar a través de Xbox Live.

La primera expansión de *GTA IV*, exclusiva para Xbox 360, ofrece las sensaciones de un juego totalmente nuevo.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*

La ficha

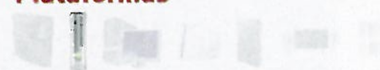


GTA IV: Lost and Damned

Desarrolladora: **Rockstar**
Editora: **Take Two**
Lanzamiento: 17 de febrero



Plataformas



Idiomas

Voces 🇬🇧 Textos 🇪🇸

ESTÁ EN INGLÉS, pero las voces son geniales.

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

16 DISFRUTA JUNTO A quince amigotes de los nuevos modos multijugador de TLAD.

Online

XBOX 360 › Aunque no incluye un modo historia cooperativo (algo que el concepto de banda pide a gritos), aporta no pocas novedades en lo que a opciones online se refiere, con originales modos como "Moto Contra Helicóptero" y "Protección de Testigos".

Arriba y abajo

› UNA EXPANSIÓN TAN larga como algunos juegos
› APORTA MUCHAS NOVEDADES al GTAIV original

› SI NO TE gusta conducir motos en GTA...
› LOS USUARIOS DE PS3 no podrán disfrutarlo

Interferencias



EASY RIDER — GTA IV — HELL'S ANGELS

Las notas

9.2

GAMESPOT	9.1
GAME INFORMER	9.0
MERISTATION	9.0
ROX360 UK	9.0

UNA EXPANSIÓN QUE merece ser puntuada como si fuera un juego completo, por su extensión y contenido.

En la red

Página oficial www.taketwo.es



NINJA BLADE

Con una gran katana por bandera

Parece que le conozcas de toda la vida, tiene ese porte familiar tan peculiar. Pero este ninja se estrena con sanguinaria furia en Xbox 360. Demos la Bienvenida al primo de Kratos y cuñado de Ryu Hayabusa.

Ha llegado casi sin hacer ruido, como suelen hacer los juegos malurrios. Escondido entre un catálogo de lanzamientos de lo más poblado. Es más, la carátula del juego hace temer lo peor, al más puro estilo serie z del mundo del cine. Por suerte los peores pronósticos no se cumplen. Sólo venía sin avisar porque iba escondiéndose entre las sombras, como todo buen ninja debería hacer...

Y es que esta es una de esas ocasiones en las que uno se sorprende gratamente cuando no espera demasiado. No es que estemos ante una verdadera obra maestra, pero *Ninja Blade* es un juego capaz de proporcionar muchos ratos de diversión. Siempre y cuando se comulgue con su propuesta de juego, un tanto peculiar.

Todo se enmarca en un futuro cercano, con un virus extraño haciendo mutar a los seres humanos hasta convertirlos en temibles monstruos. Los encargados de mantener la paz es un comando de élite del que formamos parte como Ken Ogawa. De esta manera, debemos acabar con la amenaza biológica con precisión quirúrgica, pero a la vieja usanza. Es decir, poco plomo y mucho acero afilado.



Por tanto nuestras armas son los utensilios ninja más clásicos (katanas, shurikens...) con ciertos poderes especiales y la facultad de poder ser mejoradas poco a poco. La novedad respecto a su primo hermano Ninja Gaiden son los QTE. Es decir, escenas en las que aparece un botón en pantalla que debemos pulsar a tiempo para















SÓLO TRES ARMAS DISPONIBLES, aunque se las puede mejorar con puntos de experiencia. LA SANGRE VA A chorrear cosa mala por pantalla. Alérgicos a la hemoglobina abstenerse.

Hasta que no se prueba Ninja Blade no se sabe si se va a odiar o a amar la propuesta samurai de From Software

no morir en el intento. Es una vieja fórmula que se comenzó a usar en Shenmue, el clásico de Dreamcast, pero que en *Ninja Blade* alcanza casi la categoría de arte. Esta afirmación no es gratuita, puesto que todas y cada una de estas escenas son un homenaje a la espectacularidad y al cine de acción más bestial. Esto, unido al hecho de que casi un tercio del juego lo ocupa este tipo de momentos, completa la propuesta de esta obra de From Software.

Puede odiarse o quererse, pero hasta que no se prueba no sabes de que lado vas a caer en esta balanza amor-odio. Una vez que se acepta cada QTE como una parte del juego, igual que pueda serlo un mandoble de katana, todo es una sucesión de momentos dignos del Hollywood más alocado y delirante

Ese es el único gran problema de *Ninja Blade*, que por otra parte cumple su cometido sin demasiados artificios en la parte técnica. Unos gráficos justitos con algunas ralentizaciones molestas cuando hay demasiado personaje en pantalla, y un apartado sonoro que se esconde detrás de los 'zascas' y 'ris-ras' de cada combate.



Tampoco habría estado de más incluir algún modo para extender la vida del juego más allá de la historia. Únicamente un sistema de marcadores online que no será de verdadero interés una vez que se desentraña el argumento principal. Es cierto que se pueden volver a jugar las fases para hacer el 100% y conseguir más trajes para Ken Ogawa. Pero esto no es un "Imagina ser... el ninja de moda", por lo que hay momentos en que sólo plantearse jugar una de las nueve misiones, de una hora de duración cada una, suena bastante ridículo.

› *Por Juan "Xcast" García*

La ficha



Ninja Blade

Desarrolladora: **From Software**
Editora: **Microsoft**
Lanzamiento: 3 de abril



Plataformas

Idiomas

Voces  Textos 

INGLÉS Y JAPONÉS para voces

PEGI

16+

www.pegi.info

3 TRES ARMAS PRINCIPALES diferentes que podemos hacer evolucionar con los puntos de sangre ganados en batalla.

De los creadores de...

OTOGI I Y II (ambos en Xbox) son lo más importante de este estudio japonés. También son los responsables de enchan-arms para Xbox 360. Cuando les preguntamos sobre las posibilidades de Otogi III, contestaron: "En un principio lo pensamos pero algo nos decía que sería más de lo mismo. Por eso hicimos Ninja Blade".

Arriba y abajo

- › ENGANCHA DE PRINCIPIO a fin
- › GRAN VARIEDAD DE situaciones
- › LAS RALENTIZACIONES
- › LA INNOVACIÓN ES nula



Interferencias



NINJA GAIDEN



GOD OF WAR



SHENMUE

Las notas

8.9

 MS XBOX WORLD 8.0

NO ES EL juego más original de los últimos años, pero se mantiene siempre correcto.

En la red

Página oficial **www.ninjablade.com**

DRAGONBALL EVOLUTION

Llega Goku, de carne y hueso

Un nuevo juego de lucha de Goku y compañía, pero esta vez basado en la película de 'carne y hueso' que amenaza nuestras carteleras. Creado por los mismos desarrolladores de las sagas de lucha Dragon Ball Z Bodokai y el titulazo Street Fighter IV. Casi ná.

Es cierto que a muchos de vosotros se os están revolviendo las tripas sólo con pensar en el resultado final de *Dragonball: Evolution*, esa adaptación al cine de la vida de Goku con actores de carne y hueso. Es cierto, pero, en serio, mirar con más cariño el juego oficial del filme porque es un auténtico juegazo de lucha para PSP.

Sólo hay que echar un vistazo al desarrollador del juego, Dimps, para hacerse a la idea de que no puede tratarse, en ningún caso, de un juego de lucha mediocre. Este estudio de Osaka tiene en su catálogo juegos de la talla de *Dragon Ball Z Budokai 1-3*, *Dragon Ball Z: Burst Limit*, *Dragon Ball Z: Shin Budokai* y el sublime ¡*Street Fighter IV*!

De hecho, esta tercera incursión de Goku y su repertorio de golpes en PSP sigue la línea de la saga *Shin Budokai*, sólo que los conocidos diseños de los personajes sacados del manga han sido 'humanizados', con los rasgos faciales de los actores del filme de James Wang.

> Un juego con la calidad de la saga Shin Budokai, pero con la estética de la adapatación al cine de Bola de Dragón

Entre batalla y batalla 3D, se suceden cortes en 2D narrando, más o menos, el argumento de la película. El juego se maneja de forma espectacular y el apartado visual no decepciona, lo único es que nos sigue chocando ver a esa Bulma, ese Piccolo, ese Gohan... El jeugo tiene un modo historia, para seguir la historia de Goku y desbloquear todos los personajes, un modo arcade (con historias propias de cada luchador), un modo misión y el obligado multijugador.

› *Por Gustavo Maeso*







Luchas

Bajando al nivel del suelo

Al contrario que lo que habíamos experimentado en las últimas entregas de la saga *DBZ Budokai* o incluso en *Burst Limit*, las peleas de los superguerreros dejan los aires y se realizan a ras del suelo. Aunque eso no quita para que los personajes puedan utilizar su 'Ki' para planear alrededor del contrincante o para alejarse de él al vuelo.



La ficha

DragonBall Evolution



Desarrolladora: **Dimps**
Editora: **Digital Bros**
Editora: **39,95 €**
Lanzamiento: 17 de abril



Plataformas




Idiomas

Textos

NO TIENE VOCES, pero todo está traducido

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

2 JUGADORES PARA PARTICIPAR en batallas ad-hoc y a través de la red.

Para fans de la peli

SUPERAR NIVELES Y ganar combates tiene recompensa, aunque es una recompensa pensada para los fanáticos de la película, si es que hay alguno. La sección Galería irá acumulando bocetos, el storyboards, decorados, sonidos...

Arriba y abajo



› FANTÁSTICO JUEGO DE lucha
› APARTADO TÉCNICO SOBRESALIENTE

› LOS PERSONAJES NO tienen carisma
› LAS SECUENCIAS SON un poco pesadas

Interferencias



DBZ SHIN BUDOKAI


DRAGONBALL EVOLUTION

DBZ BURST LIMIT

Las notas

8.8 UN JUEGO DE lucha de primerísima línea para PSP, pero con las caras de carne de los personajes decae un poco. Igual la película triunfa y esto ayuda.

En la red

Página oficial **http://dbthemovie.com**

Vuelve el ruido de los tambores

Uno de los juegos más originales del catálogo de PSP ya tiene secuela. Los simpáticos guerreros de esta tribu bidimensional y monocromática tienen ganas de guerra, pero necesitan a un dios supremo con sentido del ritmo y ganas de tocar... los tambores.



PUEDE PARECER UN LÍO pero si escuchas como suena ya es una auténtica locura.

Como ocurrió con *LocoRoco*, la secuela de *Patapon* nos llega casi sin que haya pasado un año desde que se lanzó el título original. Y es que, como ocurrió con aquél, estamos ante uno de los títulos más originales de la consola portátil de Sony, un videojuego único y de éxito, cuyos fans estaban necesitados de más. *Patapon 2* llega, como ocurrió cono *LocoRoco 2*, sin demasiadas novedades, pero con las justas mejoras para perfeccionar un título muy grande.

Para los pocos que no hayan oído hablar de *Patapon*, tenemos que decir que es un juego tremendamente vistoso (y sonoro) y una propuesta muy original que mezcla estrategia y sentido del ritmo. Los soldados de la tribu de los patapons, unos simpáticos bichos bidimensionales, se moverán al ritmo del tambor. Y nosotros, claro está, somos los encargados de seguir la partitura.

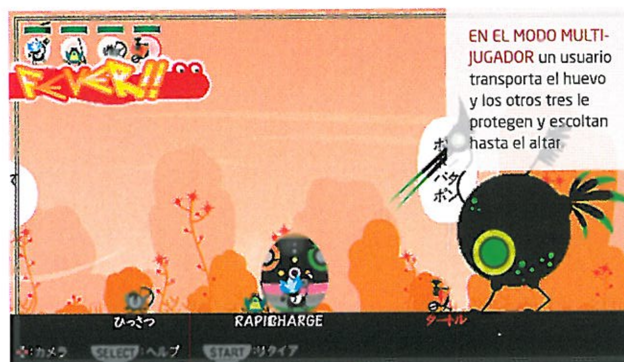
Hacia los confines de la Tierra

Los patapons se han embarcado en un viaje por mar, para conseguir llegar a los confines de la Tierra, pero en medio de su viaje su barco naufraga. Ahora están en una isla inexplorada y habitada por una raza hostil. En nuestras manos está de nuevo la labor de dirigirlos a ritmo de tambor ("Pata-pata-pata-pon") y descubrir las ruinas de la mítica Patapolis.

Las principales novedades de esta secuela son los tres niveles de dificultad, los más de 60 niveles, 20 jefes a los que enfrentarte, y cerca de 400 ítems para acumular. Se han añadido líderes al juego (unidades especiales más duras y con nuevas habilidades) y, sobre todo, el modo multijugador, un modo cooperativo de hasta 4 jugadores en conexión ad-hoc.

› *Por Gustavo Maeso*

Combinar estrategia y sentido del ritmo es la novedad más importante en los videojuegos desde *Guitar Hero*



EN EL MODO MULTIJUGADOR un usuario transporta el huevo y los otros tres le protegen y escoltan hasta el altar.

Modo multijugador

Cuatro patapons al ritmo

El modo multijugador era la principal novedad que esperaban ver los fans de Patapon desde que se anunciara esta secuela en el pasado Tokyo Game Show. este modo es un juego cooperativo que permite unirse a la partida a 4 jugadores en modalidad ad-hoc. En el juego, hay que conseguir transportar un huevo hasta el altar, por lo que un jugador lleva el huevo y el resto lo escoltan enfrentándose a toda clase de enemigos. Al llegar al altar toca hacer la 'danza de la eclosión' y combinar ritmos.

La ficha



Patapon 2

Desarrolladora: **Sony Japan**
Editora: **Sony**
Precio: **29,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas

Idiomas

Textos

LAS VOCES APARECEN en el idioma de los patapon

PEGI

7+

www.pegi.info

Multijugador



4 JUGADORES PODRÁN COLABORAR en las batallas de los Patapon y conseguir huevos

Arriba y abajo

› NUEVAS UNIDADES Y los líderes
› EL ESPERADÍSIMO MODO multijugador

› NO EVOLUCIONA DEMASIADO
› ES DIFÍCIL NO perder el ritmo

Las notas

8.4

PLAYSTATION MAG	8.0
POCKETGAMER	7.0
MERISTATION	8.0
EDGE	5.0

AUNQUE VIENE A SER una continuación del original, su originalidad nos sigue cautivando.

En la red

Página oficial **http://patapon-game.com**

WWE: LEGENDS OF WRESTLEMANIA

Los buenos tiempos...

¿Eres de los que se tragaron de pequeño horas y horas de pressing catch? ¿Dices que cuando estaba Hulk Hogan y el Último Guerrero todo molaba más? Hoy es tu día de suerte.

Aunque parece que es ahora cuando el espectáculo de lucha de la WWE goza de mayor popularidad, hace ya unos cuantos años que existe este 'deporte'. Tantos que dio tiempo a que estuviera de moda en nuestro país en los 90 para de repente desaparecer de las parrilas televisivas.

Son los que vivieron aquella primera juventud del Pressing Catch los que añoran a las viejas super estrellas, argumentando que todo era más divertido. Quizá sea verdad o puede que pase lo mismo que ocurre con Oliver y Benji (ahora infumables). El caso es que la morriña hace que cualquier juego en el que aparezca nuestros viejos rockeros nos pone los pelos como escarpias.

Es el caso de este *WWE Legends* of Wrestlemania. THQ ha tenido a bien juntar a todas las leyendas ya retiradas de este deporte y ponerles a repartir estopa de lo lindo en un duelo atemporal. Lo tiene todo (y a todos) para satisfacer a la vieja guardia. Por un lado, más de 40 personaje que nos harán soltar alguna lagrimilla de emoción. Hulk Hogan, El Último Guerrero, Jake 'Snake' Roberts... La lista es casi interminable.



EL SEÑOR GORDITO PIDIÓ un baile a la rubia, pero esta prefería llevar la batuta.

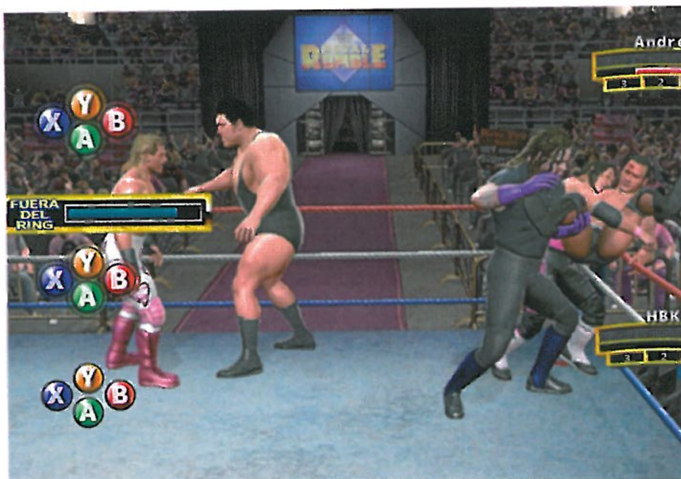
Para reforzar este efecto melancólico, se incluye un modo de juego sencillamente perfecto para los fans. En el Wrestlemania Tour podremos revivir, reescribir o reinventar momentos míticos de la WWE, con sus respectivos videos. Si viendo los combates entre Hulk Hogan y cualquiera de sus rivales no se te ponen los pelos como escarpias, este no es tu juego.

Le acompaña un modo llamado Legend Killer, que permite que un personaje perso-

El sistema de control

Herencia de machacabotones

Si la entrega de WWE de las pasadas navidades pecaba de ser algo confusa en su sistema de control, para esta ocasión han decidido simplificar las cosas lo máximo posible. *WWE Legends of Wrestlemania* hace uso unicamente de los cuatro botones principales, y se apoya sobremanera en rápidos quick time events y momentos en los que hay que pulsar como locos la 'botonera'. Consigue recuperar ese regustillo de las viajas recreativas y juegos de Pressing Catch. ¿Justo lo que los nostálgicos añoraban? Los fanáticos de WWE SVR 2009 quedarán un poco decepcionados por este cambio.

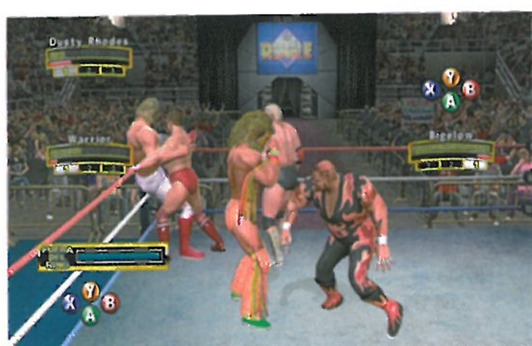


La solución perfecta para todos aquellos que echaban de menos a la vieja guardia de luchadores. De cuando esto era la WWF.



LA SANGRE HACE ACTO de aparicion cuando el nivel de 'galletas' aumenta a niveles estratosféricos.

Permite importar todos los personajes de la anterior versión y utilizarlos en cualquier modo de juego.





LOS MOMENTOS MÁS ESPECTACULARES corresponden al Royal Rumble y su orgía de músculos y michelines...

nalizado vaya luchando uno a uno contra todos los personajes incluidos.No es que haya precisamente gran variedad, pero lo suyo es importar la partida de *WWE SVR 2009* y usar todos los luchadores del anterior juego de lucha libre de THQ.

El mayor cambio es el cambio completo de los controles, al más puro estilo de las antiguas máquinas recreativas. Simplifica mucho la toma de contacto pero quizá vuelve los combates demasiado planos.

Por lo demás un buen juego con un aspecto más que correcto, pero que peca de ser demasiado sencillo en algunos aspectos.

› *Por Juan "Xcast" García*

La ficha



WWE: Legends of Wrestlemania



Desarrolladora: **Yukes**
Editora: **THQ**
Lanzamiento: 20 de marzo

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

NO HAY COMENTARISTAS, sólo el speaker

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

4 HASTA CUATRO JUGADORES en la misma consola con otros cuatro luchadores en pantalla.

Online

PARTIDAS PARA CUATRO jugadores en modo clasificatorio o libre. Cualquier configuración que hayamos desbloqueado jugando solos está disponible. También tiene una tabla clasificatoria para ver compararnos con los amigos de todo el mundo.

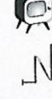
Arriba y abajo

› PONE LOS PELOS como escarpias
› MUY FÁCIL DE dominar

› PECA DE SIMPLE a muchos niveles
› ¿Y LOS COMENTARISTAS en español?

Interferencias




WRESTLEMANIA


WWE SVR 2009


TRACK AND FIELD

La nota

8.0 INDISPENSABLE PARA LOS que añoran aquellos combates de los 90, pero menos inspirado que SVR 2009.

En la red

Página oficial **www.legendsofwrestlemania.com**

ETERNAL SONATA

Música celestial

Una exclusiva de Xbox 360 viaja hacia territorios Playstation con algunos extras y las mismas ganas de agradar. Rol japonés, basado en la vida del joven compositor Chopin.

Hay pocas ocasiones en las que un juego trate de tocar la fibra sensible de los usuarios. Este era el caso de *Eternal Sonata* cuando fue lanzado hace ya más de un año en Xbox 360. Narraba la historia de los últimos días del genial compositor Chopin y sus ¿delirios? finales. Un juego de rol distinto, que ahora se pasa al bando de la consola de Sony con algunas novedades para justificar la larga espera.

Por tanto, *Eternal Sonata* sigue siendo básicamente el mismo juego que en aquella ocasión. Con todos los personajes, magias y combates. Tampoco ha cambiado la historia, ni siquiera el estilo gráfico al más puro estilo dibujo animado, que si acaso se ha refinado un poco, con menos bajadas de la tasa de imágenes. Las novedades son casi un maquillaje para esta pequeña obra de arte que consigue aunar una estética rompedora y un apartado sonoro plagado de canciones del difunto y genial compositor.





Todo lo que funcionó en Xbox 360 sigue haciéndolo en esta ocasión, con una dinámica de combates de lo más trabajada. Consigue aunar las peleas en tiempo real con los clásicos turnos de todo juego de rol nipón y da un soplo de aire fresco al género. Su pero entonces y ahora es una extrema linealidad de la gran mayoría de escenarios. SIn dejar ningún margen de elección al jugador. Tendremos que olvidarnos de eso de elegir entre bien y mal que tan de moda está.

Es más, para muchos jugadores la historia que se narra puede resultar pedante e incluso algo lenta. En cambio para otros muchos será un dulce viaje entre la realidad y sueños salpicados de fantasía. Esto es porque *Eternal Sonata* es distinto a casi cualquier opción que hay ahora mismo para la consola de Sony. Es difícil de explicar, pero se trata de un juego que merece la pena probar.

Durante las 35 horas que puede durar el ar-









EL FAMOSO ATAQUE DE los alfileres asesinos de Crescendo.



ESTOS DOS SON LOS nuevos personajes creados para esta ocasión: Crescendo y Serenade.



El sistema de combate

Lo viejo es nuevo y lo nuevo es...

Uno de sus elementos más característicos es el sistema de combate. Estos tendrán lugar siempre que entremos en contacto con uno de los enemigos que pueblan el mapa (que además intentarán perseguirnos al vernos). Cuando nos alcancen empieza un combate en el que tendremos un tiempo determinado para movernos y realizar acciones directamente sobre cada personaje. Al acabar el tiempo le toca a otro, y así hasta que una facción muera.

Recomendable para todos los que no lo probaron en su primera versión. Las novedades no justifican una segunda compra

gumento principal (no demasiadas para el género al que pertenece), tendremos que interactuar con decenas de personajes, hacer evolucionar las habilidades del grupo, recolectar armas y luchar a brazo partido contra hordas de enemigos. Para los más hábiles no supondrán un gran reto, la dificultad no es precisamente estratosférica. Pero se trata de una experiencia que merece la pena si se comulga con el peculiar estilo de juego de *Eternal Sonata.*

Se trata de un juego recomendable para todos aquellos que se sientan atraídos por el rol japonés y que no hayan disfrutado de esta misma aventura en la consola de Microsoft, puesto que en ese caso las mejoras no son razón suficiente para rejugarlo. **> *Por Juan "Xcast" García***



Las novedades

Sólo para jugadores de PS3

En esta ocasión la gente de Tri-Crescendo ha tenido a bien incluir algunos extras especialmente diseñados para esta versión. Nuevas melodías, dos personajes nuevos que hacen aparición hacia la parte final de Eternal Sonata y algunas escenas cinemáticas más son el primer plato.
El segundo son una serie de nuevas mazmorras por las que repartir estopa a los enemigos. Una de estas se hace jugable únicamente al terminar el juego.

La ficha



Eternal Sonata

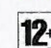
Desarrolladora: **Namco-Bandai**
Editora: Atari
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

AL MENOS LOS textos en castellano

PEGI

12+

www.pegi.info

Personajes

14 ESTA VERSIÓN LLEGA hasta la escalofriante cifra de 14 personajes jugables.

Frederic Chopin

ESTE POLACO NACIDO en 1910 es uno de los grandes genios de la música. Murió con tan sólo 39 años. A pesar de su juventud dejó un legado de cientos de piezas que constituyen una de las obras más influyentes del mundo del música clásica.

Arriba y abajo

- > UN DISEÑO GENIAL y un estilo inconfundible
- > EL APARTADO SONORO

- > LOS TIEMPOS DE carga son prolongados
- > ES MUY LINEAL



Interferencias





GRANDIA II



KINGDOM HEARTS



STORY OF THOR

Las notas

8.6

VANDAL	8.5
GAMESPOT	8.5
MERISTATION	8.0
PS OFFICIAL MAG.	8.0

POESÍA EN MOVIMIENTO que por desgracia no será apreciada por todos los jugadores.

En la red

Página oficial **eternalsonata.namcobandaigames.com**

LOS ENEMIGOS FINAL DE fase son cada vez más grandes, con más mala leche y, normalmente, van acompañados.

RESISTANCE RETRIBUTION

Resiste en la Europa ocupada por las Quimeras

La saga de acción de Playstation 3 llega a la portátil de Sony con una especie de secuela del título original. Un título de acción excepcional en el que toca eliminar alienígenas en la Europa de los cincuenta.

La saga *Resistance* es uno de los caballos de batalla de Sony en el plano de la acción en Playstation 3 (junto a *Killzone*). La saga ha conseguido asentarse, aunque es verdad que no con el éxito de Killzone. Ahora, la licencia llega a PSP, una plataforma necesitada de títulos de este tipo. El proyecto ha caído en las manos de Bend Studios, los desarrolladores de titulazos para la portátil como *Syphon Filter: Dark Mirror* y *Syphon Filter: Logan's Shadow*, por lo que estábamos seguros de que el resultado merecería la pena. No sabíamos hasta qué punto.

Resistance Retribution es, probablemente, el mejor título de acción de todo el catálogo de PSP (con permiso de *God of War*). La historia que narra este episodio nos sitúa dos semanas después de los acontecimeintos vividos en el juego original de PS3, *Resistance: Fall of Man*. Aquí nos toca encarnar al ex marine británico





EL MARINE JAMES GRAYSON se está tomando esta misión como algo personal, y perder la vida es lo que menos le preocupa.

James Grayson que, después de asistir a la infección y muerte de su propio hermano a manos de las Quimeras, luchará con la resistencia europea con la intención de librar al viejo continente de la invasión.

La venganza pura y dura moverá a nuestro personaje en todo momento, narrándonos una historia personal que atrapa desde el primer momento por el trabajado guión y por los fantásticos cortes cinemáticos que adornan cada misión. En cuanto al sistema de juego, se nota que los creadores de Logan's Shadow están detrás de este título. El shooter en tercera persona utiliza el mismo sistema de control y, otra vez, nos encanta manejar al personaje con el stick analógico y la cámara con los botones. Pero además de reencontrarnos con este genial sistema de control, ahora el apartado técnico es doblemente impresionante. Los gráficos son una verdadera maravilla para la consola portátil y enamorará a todo jugador que se enfrente al juego.

El juego nos lleva a través de las calles en ruinas de Rotterdam o París o por el interior de centros de conversión quimera.



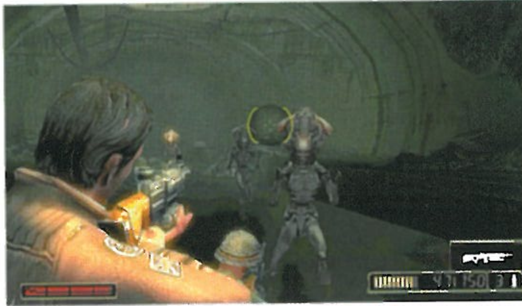
Nuevos enemigos y nuevas armas amplían el universo de la saga para bien de sus fanáticos

Todo está cuidado al detalle y los 20 extensos niveles nos obligarán a sudar a lo largo de más de 10 horas de juego (con tres niveles de dificultad que hacen que sea bastante rejugable). El sistema de coberturas, la gran cantidad de enemigos y arsenal a nuestra disposición hace que todo sea mucho más vistoso y entretenido. Un verdadero 'Must Have' de PSP.

Y si esto fuera poco, que no lo es, los chicos de Bend vuelven a regalarnos uno de los mejores juegos multijugador del catálogo de la portátil. Cinco modos de juego ad-hoc y online en los que se enfrentan dos facciones: los maquis (la resistencia humana) y los Cloven (solados rusos infectados). Todo con sus medallas, insignias, información de clanes, status...

› Por Gustavo Maeso









Los maquis

Luchando por la humanidad en la Europa ocupada

La resistencia en tierras europeas contra la ocupación de la quimera es conocida como Los Maquis. Este es el ejército (la mayoría franceses pero también alemanes y británicos) junto con los que luchará nuestro personaje. A lo largo de la aventrua conoceremos a los principales protagonistas de esta facción militar y se irá dibujando una historia apasionante en la que se verá envuelto el marine Grayson. Todo ocurre en el año 1951, tres semanas después de los acontecimientos de Fall of Man.

Extras

Consigue sorpresas con tu PS3 y Resistance 2

Todos aquellos jugadores que tengan una Playstation 3 y el juego *Resistance 2*, pueden conectar su PSP y conseguir que se desbloqueen varios extras muy interesantes en su UMD. Puedes jugar a Retribution en la tele con el DualShock 3 y activar el modo 'infected' en el juego. Con este modo, Grayson jugará la campaña infectado por el virus Quimera (lo que multiplica sus habilidades físicas) y desbloqueará nuevos uniformes, armas exclusivas y algunas zonas del juego individual.

La ficha

Resistance Retribution



Desarrolladora: **Bend Studios**
Editora: **Sony**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas

Idiomas

Voces  Textos 

EL JUEGO CUENTA con un completo doblaje.

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

8 JUGADORES PUEDEN PARTICIPAR en partidas 'ad-hoc' como y online con cinco modos de juego

Nos vamos a París

DESPUÉS DE JUGAR sobre suelo británico (en el primer Resistance) la batalla se traslada a Europa y se centra sobre todo en París en esta entrega. En Resistance 2, las quimeras llegaron hasta los Estados Unidos. La guerra ahora es total.

Arriba y abajo

› GENIAL APARTADO TÉCNICO
› EXTENSA CAMPAÑA Y modos multijugador

› TENEMOS ALGUNOS PROBLEMAS con la cámara
› ALGUNOS TIEMPOS DE carga excesivos

Interferencias





SP: LOGAN SHADOW



GEARS OF WAR



RESISTANCE

Las notas

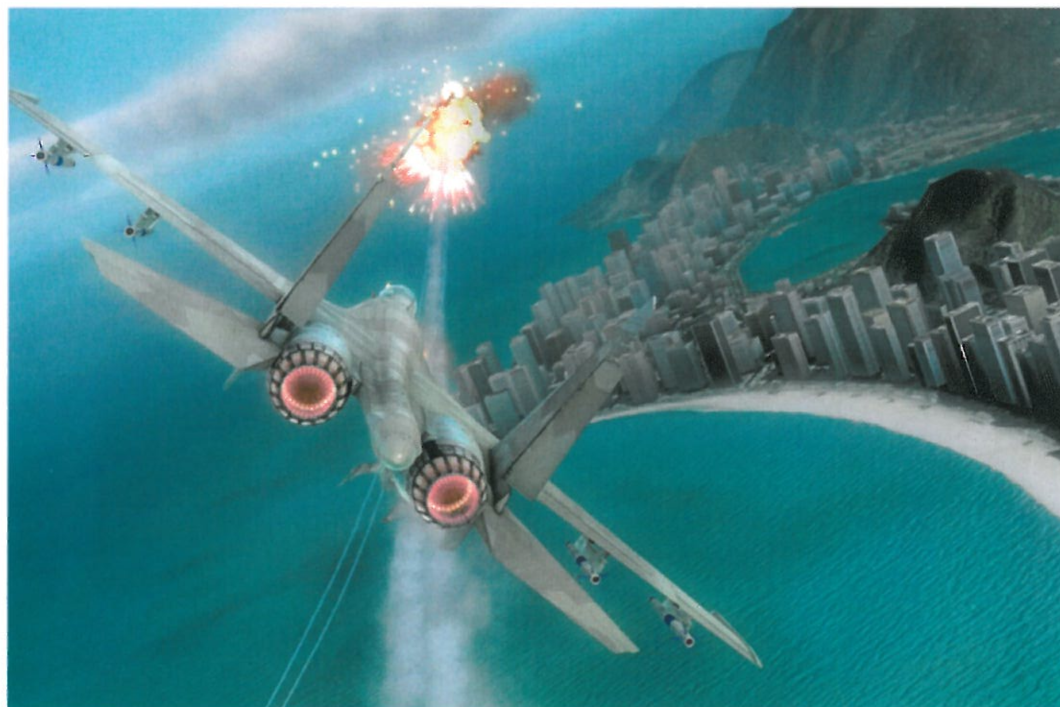
9.2

IGN	9.2
GAMEZONE	9.0
MERISTATION	9.0
EDGE	6.0

SI NO ES el mejor shooter para PSP, debe faltarle muy poquito. Genial aventura de acción y disparos.

En la red

Página oficial **www.myresistance.net**



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

La guerra se decide en el aire

La prestigiosa colección de juegos bélicos de la marca Tom Clancy se pasa al combate aéreo, para bien de todos los aficionados al género.

Son realmente escasos los títulos sobre combate aéreo y, en general, sobre simulación aérea de cualquier tipo, al menos en los últimos años. Por eso supuso toda una alegría saber que la marca de juegos bélicos Tom Clancy iba a contar con una nueva franquicia dedicada al pilotaje militar.

H.A.W.X. es un título de combate aéreo arcade. Es decir, no se trata de un simulador de esos puros en los que casi hay que sacarse la licencia de piloto para poder controlar. Eso sí, el juego consigue una experiencia realmente divertida a bordo de los más modernos cazas. Como es habitual en los guiones del famoso escritor de 'best sellers', el juego nos presenta un escenario bélico moderno, basado en un futuro inmediato, donde las corporaciones militares privadas controlan las guerras de medio mundo.

En el juego todo pinta genial, con unos gráficos impactantes, que muestran a los cazas sobre localizaciones reales generadas a partir de imágenes de satélite. El juego tiene activas un montón de ayudas al pilotaje, para los jugadores que sólo quieren hacer piruetas mientras disparan misiles. Pero si desactivas todas las ayudas, el pilotaje es mucho más complejo, pero también, al dominarlo, permite hacer verdaderas virguerías con uno de esos cazas. Durante las misiones, podremos dar órdenes a un par de cazas más que nos acompañan.

› *Por Gustavo Maeso*



EL JUEGO CUENTA CON un modo multijugador online en el que puedes organizar combates aéreos de cuatro cazas contra cuatro cazas.





La ficha



Tom Clancy's H.A.W.X.

Desarrolladora: Ubisoft
Editora: Ubisoft
Lanzamiento: 6 de marzo



Plataformas



Idiomas

Voces [ES] Textos [ES]

TODAS LAS ÓRDENES están traducidas.

PEGI





www.pegi.info

Elige tu pájaro

50 CAZAS DE COMBATE diferentes están disponibles en el juego para que los selecciones, a tu gusto en cada misión. El juego te recomienda el más adecuado para cada incursión, pero tú eliges.

Arriba y abajo

› BUENA EXPERIENCIA DE combate aéreo
› BUEN APARTADO GRÁFICO

› DEMASIADO ARCADE PARA algunos
› MISIONES ALGO REPETITIVAS

Las notas

8.2

GAMEINFORMER	8.8
3D JUEGOS	8.0
IGN	6.8
EUROGAMER	6.0

EXCELENTE EXPERIENCIA DE combate aéreo arcade. Diversión asegurada en cada misión.



La ficha



Deadly Creatures

Desarrolladora: **Rainbow Studios**
Editora: **THQ**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas




Idiomas

Voces — Textos

UNA SORPRENDENTEMENTE decente localización.

PEGI

12+

www.pegi.info

Arriba y abajo

> GENIAL APARTADO TÉCNICO en general
> MUY DIVERTIDO, ORIGINAL, y emocionante

> DIVERSOS BUGS GRÁFICOS
> TENER REPETIR NIVELES si nos matan

Las notas

8.5

VANDAL	8.6
3D JUEGOS	8.0
MERISTATION	7.0
NINTENDO ACCIÓN	8.6

UNA APUESTA VALIENTE, original, emocionante y divertida... contraria a lo que parece de primeras.

DEADLY CREATURES

Puro veneno

Una de las propuestas más originales y divertidas de Wii, un título de los que pican de verdad. El desierto no te parecerá tan vivo como hasta que lo mires desde la perspectiva de una araña o de un escorpión.



Desde que vemos el cuidado menú y su música misteriosa y casi asfixiante, se puede notar el trabajo de Rainbow Studios en este título en el que alternaremos el control de una araña y un escorpión en pos de la supervivencia en un entorno tan hostil como es el desierto. De trasfondo, la historia de dos hombres en busca de un tesoro. Una excusa para meternos en vena diversión y adrenalina en estado puro. Los niveles alternarán entre la veloz y exploradora araña, y el acorazado y letal escorpión. Pese a lo bizarra de la temática del título, ni mucho menos. El hecho de tener dos criaturas diferentes para manejar equilibra la jugabilidad del juego de forma perfecta. Las fases de la araña serán más de explorar, escalar y saltar, mientras que los del escorpión consistirán, en gran medida, en enfrentarse a un gran número de criaturas que, en más de una ocasión nos harán sudar la gota gorda. A medida que vayamos avanzando en el juego iremos desbloqueando movimientos que harán que cada nivel sea un poco más completo que el anterior. Todo esto no habría sido posible sin una implementación excepcional de los controles en el mando de Wii. El juego detectará casi siempre correctamente si movemos el Wiimando de arriba abajo, o de izquierda a derecha, lo cuál nos permitirá realizar con exactitud una gran cantidad de combos diferentes a nuestra disposición.

Además, el juego cuenta con ciertos objetos que debemos recolectar (larvas y grillos) y que alargarán la vida del título.

Estamos ante un muy notable y recomendable título que nadie, incluido los aracnofóbicos se debería perder. Una delicia para los jugones de toda la vida.

> Por José Luis Villalobos

Arañas

Mejor que Spider-Man

Sus movimientos de combate y exploración convertirán sus niveles en autenticas joyas jugables: telas de araña para acceder a lugares más altos, o acechar a presas para aterrizar encima de ellas con un veloz y letal ataque.



LOS MOVIMIENTOS DEL ESCORPIÓN te permitirán capturar a un lagarto, darle la vuelta y clavarle el aguijón en sus fauces, por ejemplo.



LA RECOLECCIÓN DE ÍTEMS se convierte en una búsqueda de grillos y larvas por cada rincón del escenario.



PIKMIN NEW PLAY CONTROL

Nuevo control para un clásico



Nintendo ha decidido darle una revisión a algunos de sus grandes éxitos de GameCube ofreciéndolos con las ventajas del control de Wii. Hemos probado con el primero de ellos, *Pikmin*, y ¡funciona!

Pikmin es esencialmente un juego de estrategia en el que le das vida a un personaje llamado Olimar, cuya nave acaba de estrellarse en un nuevo planeta. Mientras intenta recuperar las piezas perdidas de su medio de transporte, Olimar descubre a los pikmin, pequeños bichitos que le ayudarán en su misión de reconstruir su nave antes de 30 días, momento en que se terminan sus reservas de aire. Para conseguirlo, debermos crear ejercitos de Pikmins y ordenarles realizar diferentes tareas, que van desde construir puentes hasta pelear contra enemigos . Realmente Nintendo ha hecho un buen trabajo adaptando el esquema de *Pikmin* a las posibilidades de Wii. Y definitivamente han conseguido que la experiencia de juego mejore gracias a la facilidad con la que te es posible manejarlo todo con el nunchuk y el wiimote. Si tuviera que resaltar algo negativo sería que no nos enseña nada nuevo, ya que el título es idéntico que el original de GameCube. El juego es una joya como tal y por eso, encontrar la oportunidad de jugarlo de nuevo ya de por si es buena, pero no puedo dejar de pensar en que era una excelente oportunidad para añadirle algún extra que hiciera que volver a pagar por el título valiera la pena para aquellos que ya tuvieron la oportunidad de jugar el original. La única adición fuera del mando es la de permitirte, a diferencia del original, volver a rejugar un día en el que las cosas no te hayan ido del todo bien. Una decisión que hace mucho más fácil el juego.

› *Por Chema Antón*



LOS OBEDIENTES PIKMIN REALIZARÁN todas las tareas que les pidas en organizada formación. Son tan monos y eficaces..



EL NUEVO CONTROL CON el wiimote se adapta a la perfección a las tareas del juego y el título es mucho más sencillo que el original.



La ficha



Pikmin New Play Control

Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **26,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Textos

NO HAY VOCES, al menos inteligibles, en el juego.

PEGI

3+

www.pegi.info

Tus amigos los Pikmin

3 TIPOS DIFERENTES DE Pikmins te ayudarán en tu misión, cada uno con características propias que deberás aprovechar para conseguir superar cada uno de los días sobre la superficie de este peculiar planeta.

Arriba y abajo

› EL CONTROL MEJORA la experiencia
› UN PRECIO EXCELENTE para este clásico

› NO HAY EVOLUCIÓN gráfica
› DURA UN SUSPIRO

Las notas

7.0

IGN	8.3
MERISTATION	7.0
EUROGAMER	7.0

SI NO TUVISTE oportunidad de probar el original ya estás tardando en comprarlo.



MOUNT & BLADE DESTACA sobre todo por su representación fiel de lo que debieron ser las refriegas medievales.

MOUNT & BLADE

La mejor caballería por cuatro duros

Una apuesta más que arriesgada de la mano de la editora no profesional TaleWords que alcanza una calidad que ya quisieran para sí otras producciones de las llamadas normales.

Antes de entrar en materia debemos advertir que *Mount & Blade* es el proyecto de un grupo de desarrollo no profesional. A lo largo de su gestación, aquellos interesados han podido ir probando el juego mediante descarga y han ido aportando ideas y modificaciones al producto en forma de mods. Tras estas consideraciones, es justo admitir que nuestro acercamiento a *Mount & Blade* debe ser distinto al de producciones de millones de euros.

¿Pero de qué va? Pues se trata de un juego de rol y simulación de combates medievales, con especial hincapié en la caballería. Es ahí donde *Mount & Blade* está a la altura de cualquiera. Su realismo en el combate de refriegas y caballerías es su mayor aportación. Y es, además, muy divertido: El manejo de las armas se hace cómodo y realista. Es uno de esos pocos juegos, desde *Blade*, donde tu pericia real se verá recompensada con victorias. Además, esto te obligará también a practicar mucho.



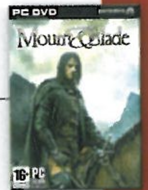
EL APARTADO GRÁFICO ES irregular. Espacios preciosistas y mucha vegetación contra mapeados y texturas de calidad insultante.

Como contra, el mapa de juego y navegación, es de una calidad insultante, casi de un juego de principios de los 90.

Por otra parte, las mencionadas modificaciones existentes le dan un lavado de cara completo: Mods de El Señor de los Anillos, del Japón medieval... alargan la vida de un título en constante desarrollo. Darle una oportunidad a *Mount & Blade* es casi una obligación para todo aficionado a los juegos de ordenador.

› ***Por Juanma Castillo***

La ficha



Mount&Blade

Desarrolladora: **TaleWords**
Editora: **Paradox**
Precio: **26,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas



Idiomas

Textos 

EL JUEGO NO está traducido ni tiene voces.

PEGI




www.pegi.info

Interferencias


FABLE


BLADE: AGE OF DARKNESS


IRON LORD

Arriba y abajo



› GENIAL SIMULACIÓN de combates
› LA LUCHA ESTÁ muy lograda

› LA IREGULARIDAD GRÁFICA
› EL MAPA DE juego es muuuuy malo

Las notas

7.5

MERISTATION	6.0
IGN	8.0
TOTAL PC GAMING	7.0
PC GAMER UK	6.9

NOTAS VARIADAS PARA un juego que sabemos que va a dar más que hablar.





SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

Como cuando éramos mozos

Todos aquellos que pasamos los años 90 pegados a un mando de la mítica Mega Drive estamos de enhorabuena. Sin necesidad de desenpolvar aquel viejo armatoste vuelven los viejos tiempos del 'píxel gordo'.

Uno de los mejores regalos para los viejos jugones ha sido poder revisitar sus viejos mitos en Xbox Live Arcade y comprobar que por ellos sólo pasan los años en cuestión de look. Siguen siendo tan divertidos como el primer día, a la altura de los grandes de esta generación.

Si eres de la generación de 'enganchados' de principios de los 90 sabes a lo que nos referimos. Es más, se te pondrán los pelos como escarpias al nombrar 'Story of Thor', 'Sonic 2', 'Streets of Rage' o 'Phantasy Star', todos ellos grandes obras maestras de los tiempos de cuando no había tanto polígono en pantalla.

La buena noticia es que **Sega** ha recopilado gran parte de estos juegazos en un sólo disco, ha añadido extras (documentales, ilustraciones, anécdotas...) y ahora nos los sirve en bandeja de plata. La lista es muy extensa: 49 joyas atemporales a las que dedicar largas tardes de sofá. Tanto es así que sólo probarlos todos nos llevará un tiempo más que respetable. También es cierto que hay algunas ausencias de renombre, pero algúnas se tienen que guardar en la manga los chicos de **Sega** para una hipotética próxima entrega.

Técnicamente lo único que cambia es la adaptación al formato de alta resolución. El sonido, diseño y jugabilidad siguen siendo los mismos que hace más de una década. Como se suele decir, si algo no está roto, no lo arregles. Y es que cualquier jugador puede engancharse a juegos como Altered Beast o el extraordinario Dinamite Heady.

> Casi 50 joyas de hace más de una década que siguen siendo tan divertidos como el primer día. Por ellos no pasan los años

El otro gran añadido son los logros y trofeos, que empujan a jugar 'en serio' a estas joyas, aunque sea con reticencias (aunque al final todo el mundo se convierte...) Además, llega a precio reducido.El único punto negro es no aprovechar la traducción al español de algunos juegos originales.

› Por Juan "Xcast" García

La ficha



Sega Mega Drive Ult Collection

Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**



Plataformas



Idiomas

Textos

SONIDOS CLÁSICOS Y ninguna voz

PEGI




www.pegi.info

Arriba y abajo

› GRAN VARIEDAD DE juegos clásicos
› TODOS LOS EXTRAS que incluye

› SE ECHA DE menos algunos juegos
› LOS TEXTOS EN juego sólo en inglés

Las notas

8.5

MERISTATION	8.5
OXM	8.0
3DJUEGOS	7.7
IGN	9.0

UN MERECIDO HOMENAJE a los clásicos de una videoconsola que marcó época.

En la red

Página oficial **www.sega.com**





HAY TANTOS CLÁSICOS JUNTOS que hemos tenido un atáque crónico de nostalgia. ¡Qué bonito era todo en los noventa!



LOS GRÁFICOS PARECEN DE otra época... y es que lo son. El juego salió en 1995 y, ahora, llega para Nintendo DS.

CHRONO TRIGGER

Más allá de los límites del tiempo

Square Enix trae a Europa, casi 15 años después de su lanzamiento original, uno de los títulos más alabados por la crítica y por los jugadores de la época de los 16 bits.

Chrono Trigger es uno de esos títulos que se ha labrado un estatus de leyenda con el paso del tiempo. Lanzado por primera vez en 1995 por Squaresoft, ¿qué es lo que hace que ***Chrono Trigger*** sea tan especial respecto a los demás títulos de rol? Pues bien, se podría decir que en su día fue un juego lo suficientemente valiente como para apartarse de la saga *Final Fantasy*, y hacerlo con éxito. Desde un gran elenco de personajes, cada cual más carismático, hasta una jugabilidad innovadora para la época: pese a que las luchas eran por turnos, los combates no eran aleatorios, sino que los monstruos campaban a sus anchas por el mapa, y nosotros decidíamos si nos enfrentábamos con ellos o no.

El título que nos ocupa es, básicamente, una conversión casi exacta para Nintendo DS de la versión que saliera en su día para Super Nintendo y para Playstation. Contaremos con unos excelentes gráficos en 2D, con sprites muy bien diseñados, y con el añadido que ya se le hizo a la consola de SONY de las escenas cinemáticas (muy bien llevadas a la portátil de Nintendo), obra del padre de Dragon Ball, Akira Toriyama. Seguiremos disfrutando de la sublime banda sonora compuesta por Yasunori Mitsuda y el célebre compositor de la saga Final Fantasy, Nobuo Uematsu. Como véis, un reparto de lujo para un juego de lujo. Por desgracia, y al igual que su primera versión para la 16 bits de Nintendo, Chrono Trigger para DS también está en inglés. un título que ningún usuario de Nintendo DS debería perderse. Se trata de una leyenda.





> Jugosas mejoras
-Se le ha añadido una nueva mazmorra.
-Un modo arena para enfrentarnos a cualquier enemigo desbloqueado.
-Un nuevo final que se suma a los no dos, ni tres, sino hasta catorce finales diferentes que tiene el juego.



La ficha



Chrono Trigger

Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Nintendo** **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas

Idiomas
Voces  Textos 

EL JUEGO LLEGA completamente en inglés, una pena

PEGI
12+

www.pegi.info

Tu eliges el final
14 FINALES DIFERENTES TIENE esta aventura de rol que podrás jugar y rejugar una y otra vez.

Arriba y abajo
>TRABAJO DE DISEÑO sublime
>HASTA CATORCE FINALES diferentes

>UNA VEZ MÁS, lo recibimos en inglés.
>NO ES EL RPG más difícil ni más largo

Interferencias





FINAL FANTASY


REGRERSO AL FUTURO

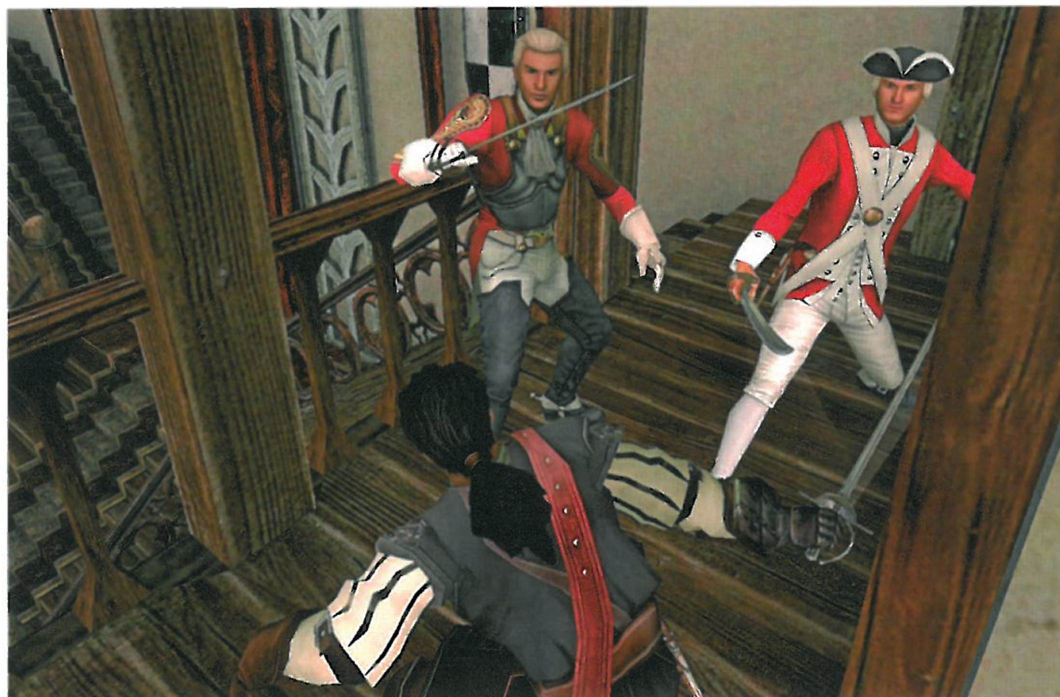

BOLA DE DRAGÓN

Las notas
9.0

1UP	10
EUROGAMER	10
NINTENDO MAG	9.3
GAMESPOT	8.5

UNA OBRA MAESTRA del género con una gran historia y jugabilidad que ningún jugador debe perderse.

En la red
Página oficial **http://na.square-enix.com/ctds/**



AGE OF PIRATES 2: CITY OF ABANDONED SHIPS

¡Coooooooon la botella de ron!

Conviértete en el pirata más temido de los siete mares con la secuela de este juego de rol, aventura y combate naval. Un juego de PC para pasarlo ¡pirata!

Akella es una desarrolladora rusa expecializada en juegos de piratas. Ellos lanzaron al mercado la mítica saga *Sea Dogs*, fueron los responsables del primer juego oficial de la película Piratas del Caribe y hace tres años iniciaron una nueva saga: *Age of Pirates*. Ahora llega su secuela.

La Ciudad de los Barcos Abandonados es el subtítulo de esta segunda entrega de un juego de rol que sorprendió muy gratamente a los aficionados al género. Lamentablemente la secuela no llega doblada (aunque el doblaje al castellano de la primera entrega fue lamentable y casi preferimos esto) aunque llega con textos traducidos. El juego nos permite comenzar la aventura con cualquiera de los tres personajes disponibles: mercante, capitán o pirata. Cada uno de ellos con su propia campaña y su puñado de misiones propias. El juego da completa libertad de movimientos para explorar un mapa gigantesco que comprende desde america del sur a todo el Caribe. En nuestra mano está convertirnos en un temido pirata, asaltar galeones, descubrir tesoros ocultos en las selvas sudamericanas o servir en los navíos de guerra de cualquiera de las cuatro naciones disponibles: Francia, Inglaterra, España u Holanda.



EL JUEGO TE PERMITE hacer casi cualquier cosa: piratea o hazte militar.





LAS BATALLAS NAVALES SON uno de los puntos fuertes del juego y están bastante bien logradas. maneja los cañones y el timón, a la vez.

El juego tiene un nuevo sistema de combate mucho más sencillo y rápido, se maneja como un juego de acción en tercera persona y cuenta con un apartado gráfico decente, aunque hay que decir que no ha evolucionado demasiado desde su precuela, que apareció en el mercado hace ya tres años.

› Por Gustavo Maeso

La ficha



Age of Pirates 2

Desarrolladora: **Akella**
Editora: **Virgin Play**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: Marzo



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

NO HAY DOBLAJE, pero los textos llegan traducidos.

PEGI

16+

www.pegi.info

Aventura sin fin

40 GENERADORES ALEATORIOS DE misiones se reparten por el juego para multiplicar el número de horas de diversión. Si te parecen cortas las 3 campañas, los tres personajes, las clases...

Arriba y abajo

- › CATÁLOGO DE MISIONES casi inagotable
- › EL SISTEMA DE combate ha mejorado

- › APARTADO GRÁFICO ALGO obsoleto
- › NO ESTÁ DOBLADO al castellano

Las notas

7.5 UN JUEGO DE rol muy profundo y extenso cargado de misiones que encantará a los aficionados a las aventuras de piratas.



Gears of War en versión para Wii

Rebellion nos presenta un shooter con tintes azulados en una consola necesitada de un referente claro en el género.

Imagina a un marine espacial hipermusculado. Seguramente te venga a la mente cualquier consola excepto Wii, de hecho este *Rogue Trooper* es una re-edición del juego que salió en 2006 para PC, Xbox y PS2.

Es un shooter en tercera persona al más puro estilo *Gears of War* y, salvando las enormes distancias entre el éxito de Epic y el que nos ocupa, puedes encontrar similitudes a priori impensables. Un planeta arrasado por ataques extraterrestres, la búsqueda de cobertura en los elementos del paisaje, disparos desde una posición cubierta, y un grupo de marines espaciales acompañándonos mientras acabamos con los malvados enemigos.

Gráficamente estamos ante un juego correcto dadas las características técnicas de Wii, cumpliendo aunque sin alardes, y que se mantiene fiel al aspecto que presentaba el cómic original hace más de 20 años.

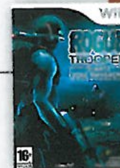
Cabe destacar el intuitivo manejo, que es la verdadera novedad de ésta versión. Un control perfectamente adaptado a la singularidad de Wii y sus mandos, que nos permite apuntar y disparar de forma fluida. Detalles como tener que hacer el movimiento con el nunchuk para lanzar una granada le dan un punto extra imposible de encontrar en sus predecesores. Además, viene a cubrir un hueco para jugones y público adulto, llenando nuestra pantalla de acción en tercera persona y haciéndonos pasar un buen rato en una consola con un catálogo superpoblado de títulos para toda la familia. Ni es el mejor cómic de Dave Gibbons (co-creador de Watchmen), ni es el mejor juego para la consola de Nintendo, pero consigue entretener.

› *Por Ángel Llamas 'Wako'*



LOS SOLDADOS AZULES CUENTAN con un extenso catálogo de juegos en el mercado y son una sega bastante conocida. En Wii son un soplo de aire fresco un tanto adulto, que nunca viene mal.

La ficha



Rogue Trooper:

Quartz Zone Massacre

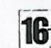
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **Digital Bros**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

UNA GRAN AYUDA en una consola para 'todos'.

PEGI

16+

www.pegi.info

Historia

26 AÑOS HAN PASADO desde que apareciese el primer *Rogue Trooper* para Spectrum

Arriba y abajo

› TRADUCIDO Y DOBLADO al castellano
› CONTROL ES ÁGIL e intuitivo

› CARENCIA DE MODO online
› NO APORTA NADA a las versiones de 2006

Cuatro soldados en uno

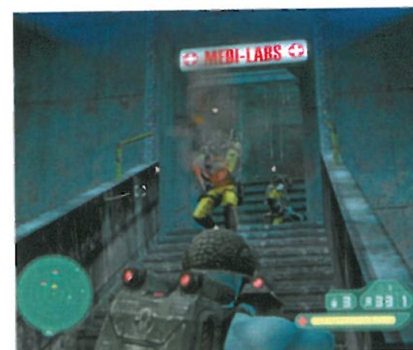
A MEDIDA QUE avanzas en el juego recogerás los chips con los datos vitales de los compañeros caídos, adquiriendo tanto sus habilidades para el combate como su equipamiento.

Las notas

7.0

MERISTATION	6.0
VIDEOGAMER	8.0
3DJUEGOS	7.0

FRESCURA PARA UN catálogo saturado de juegos casuales. Para los jugones de la casa.



UN SHOOTER QUE SE maneja bastante bien con el wiimote de tu videoconsola.

NECROVISION

Zombies y vampiros en la 'Gran Guerra'

Un juego que mezcla batallas en las trincheras de la Primera Guerra Mundial, muertos vivientes, vampiros, demonios informes y robots gigantes no puede ser malo.

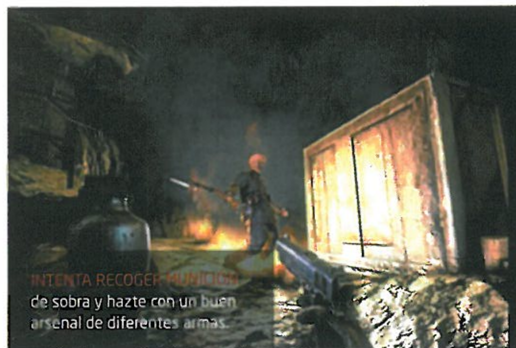
Puede que ***Necrovisión*** no cuente con el mejor guión que nos hayamos encontrado en un videojuego. De hecho es bastante caótico y carece de sentido, pero la premisa que presenta es realmente atractiva. Nos coloca en la piel de Simon Bukner, un soldado norteamericano que lucha en Europa en la primera Guerra Mundial. Es 1917 y estamos a punto de realizar una incursión casi suicida que llevará a nuestro escuadrón a una muerte segura.

Bukner no morirá, aunque a lo mejor lo hubiera preferido. Solo, en medio de las líneas alemanas, intentará salvar el pellejo, pero justo en ese instante se desatará el infierno. Los muertos se levantarán de sus tumbas y mientras nos libramos de los soldados alemanes también toca abatir a zombies sedientos de carne humana. Y esto no queda ahí, ya que los diferentes niveles nos irán desvelando un loco plan de los alemanes por crear un ejército de muertos y bestias mecánicas y luego aparecerán una horda de vampiros que nos ayudarán a luchar contra... ¡demonios salidos del Averno!. Una locura de argumento sobre un shooter muy vistoso, largo y repleto de acción. El juego cuenta con un apartado técnico notable y unos jefes de final de fase muy originales. Una buena experiencia, en general.

› *Por Gustavo Maeso*


AL PRINCIPIO TODO RECUERDA a un juego bélico típico, pero pronto todo se va al traste.


LA VARIEDAD DE DEMONIOS y engendros es espectacular, y los jefes finales asustan.


INTENTA RECOGER MUNICIÓN de sobra y hazte con un buen arsenal de diferentes armas.

La ficha



Necrovision

Desarrolladora: **The Farm 51**
Editora: **505 Games**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas

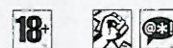


Idiomas

Voces · Textos

EL JUEGO ESTÁ completamente doblado, y bien.

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

INCLUYE LOS CLÁSICOS modos multijugador de todos contra todos, por equipos y bandera.

Requerimientos PC

MÍNIMOS › WINDOWS XP SP2/Vista • RAM: 1 Gb (1,5Gb Windows Vista) • CPU: 2,4 Ghz • DVD-ROM • 8Gb HD • Tarjeta mínima DirectX© 9.0c Pixel Shader 3.0, NVIDIA Geforce 6600, ATI Radeon x1600 y superiores **RECOMENDADOS ›** Windows XP SP2/ Vista • RAM: 2 Gb • CPU: intel Core 2 Duo 1,8 Ghz • DVD-ROM • 8Gb HD • Tarjeta gráfica: NVIDIA Geforce 8800 series o ATI Radeon HD 38xx series.

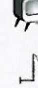
Arriba y abajo



› BUEN APARTADO TÉCNICO
› ORIGINALES ENEMIGOS Y jefes finales

› LA HISTORIA NO tiene ni pies ni cabeza
› SE HACE UN tanto repetitivo

Interferencias




CONSTANTINE


PAINKILLER


WOLFENSTEIN

Las notas

7.0

VIDEOGAMER	7.0
PC ZONE	6.4
MERISTATION	6.0
GAMES TM	4.0

ES UNA LOCURA y el guión no tiene ni pies ni cabeza... pero nos hemos divertido bastante.

En la red

Página oficial www.necrovision-game.com

Vampiros contra demonios

NADA MÁS COMENZAR el juego, lógicamente, dispararemos contra todo muerto viviente que nos crucemos. Pero al final resulta que los muertos vivientes son el bando de los 'buenos'. Los vampiros los están utilizando para luchar contra los demonios que intentan invadir la tierra. ¿Entiendes algo? Porque nosotros no.


CUANDO AVANZAS EN EL modo misión se van desbloqueando más y más pistolas del catálogo de NERF.

player RECOMENDADO

NERF N-STRIKE

¿Un shooter para peques?

Pistolas que disparan dardos de goma siguen siendo pistolas. Shooters sobre raíles que disparan dardos de goma, siguen siendo shooters sobre raíles.

A casi nadie le suena la marca Nerf así de primeras. Pero si hablamos de pelotas de gomaespuma o pistolas de plástico amarillo que disparan dardos blandos nos podemos transportar fácilmente a un estilo de juguetes ochenteno que Hasbro no ha dejado de fabricar desde 1969. Ha sido en los últimos tiempos, cuando Hasbro y Electronic Arts se han sentado para ver qué podían llevar de la mesa (*Monopoly, Hundir la flota,...*) a la consola, cuando se han percatado de que sí existía una opción de que los juegos de disparos no fuesen violentos. Igual que entonces, en los setenta y ochenta se inventaron las pistolas de dardos de gomaespuma, ahora se inventan los shooters en los que la imaginación de un niño hace que los dardos sean letales y consigan desactivar las defensas de los robots que irá encontrando en su camino. *NERF N-Strike* plantea un shooter sobre raíles (esos que te llevan y en los que sólo has de disparar) para que los más pequeños empiecen a practicar su puntería contra enemigos virtuales en lugar de contra jarrones y figuras de porcelana del salón de la abuela.



Juego libre y multijugador

Pasatiempos solo o con amigos

Al modo Misión se le une un modo de juego libre en que puedes elegir a cualquiera de los 5 agentes disponibles para explorar las instalaciones NERF. Los juegos disponibles son Bloques, Tirador, Revolución, Ataque, Desenfunda, Galería y Esferas. Además, si se te queda corto, puedes optar por jugarlo con hasta tres amigos más porque el juego admite 4 jugadores en la misma consola.



EL PACK DEL JUEGO viene con una pistola (la Ssitch Shot EX-3) en la que se puede adaptar el wiimote para disparar.

La ficha

NERF N-Strike



Desarrolladora: **EA**
Editora: **EA**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas




Idiomas

Voces 🇪🇸 Textos 🇪🇸

INCLUYE MÚSICA Y efectos muy bien adaptados.

PEGI

7+

www.pegi.info

Orígenes

'69 FUE EL AÑO en que se inventó la Nerf Ball, una pelota de espuma origen de los juguetes 'blandos'.

Arriba y abajo

↑
> DISPAROS SIN SANGRE
> PRUEBAS SOBRE RAILES y minijuegos

↓
> LA MARCA NERF no es tan conocida en España
> DIFÍCIL PARA PEQUES y ñoño para mayores

Interferencias




HOTD: OVERKILL



LA CLÁSICA PELOTA NERF DE ESPUMA

Las notas

8.3

IGN	7.1
NGAMER UK	6.7

EL MERO HECHO de que el juego incluya la pistola de plástico hace valiosa su compra. Para recordar.

El resultado es un juego más que sólido en el que a la aventura principal que te hará enfrentarte a otros cuatro tiradores en diferentes pruebas y recorrer pasillos llenos de robots más o menos agresivos, se le unen una serie de minijuegos en los que tendrás que demostrar puntería con objetivos múltiples o con la obligación de no disparar sobre algunos de ellos, por ejemplo. Esta vez, EA, abre vías para que nadie pueda hablar de violencia en un juego de tiros.

› Por Chema Antón

MARIO POWER TENNIS

La bola perdida de GameCube

Nintendo aprovecha el filón del público masivo para reeditar juegos de su pasada generación en Wii a través de una línea que adapta el control al wiimote.

Interprételo como quieran: estrategia comercial de Nintendo haciendo caja con juegos 'viejos', o saldo de una cuenta pendiente con aquel *Mario Tennis* de GameCube al que le debían 'su' control con wiimote. El caso es que, ante la escasa propuesta de calidad de juegos de tenis para Wii (y ahora vienen *Virtua Tennis* y *Grand Slam Tennis* que, incluso, funciona con el Motion Plus), Nintendo sacó del armario este ***Mario Power Tennis*** y el caso es que funciona.

Como en cualquier juego deportivo de Mario, lo que sobra es la locura de alguno de sus modos, ya que justo en el momento de dar el revés perfecto, puede que se te aparezca una cáscara de plátano para arruinar la jugada y hacer que todo un punto llevado con elegancia y buen criterio se vaya al traste. Es la magia de Nintendo, hacer de algo tan estricto como el tenis un deporte en el que cabe la guasa.

Pero si algo importará a los futuros compradores de ***Mario Power Tennis*** es el precisamente el llamado 'New Play Control'. Sólo una palabra ¡excelente! El control con wiimote y nunchuk responde a la perfección y, aunque al principio no lo notes, te hará ir aprendiendo a dar los golpes de la forma precisa a lo largo del juego hasta conseguir ser capaces de controlar la pelota al milímetro con leves giros de muñeca.

Nintendo arriesga al lanzar juegos que ya conocen algunos, pero juega sobre seguro cuando son títulos de tanta calidad y accesibilidad en una consola tan masiva.

› *Por Chema Antón*



A LO LARGO DEL juego irás aprendiendo nuevos golpes gracias al control para novatos.



ALGUNAS PRUEBAS SERVIRÁN PARA probar tu habilidad con la raqueta fuera de la pista.

Como en cualquier juego deportivo de Mario, lo que sobra es locura en alguno de sus modos



EL ASPECTO COLORIDO Y siempre amable de los juegos de Mario es una de las claves de su éxito.

La ficha



Mario Power Tennis

Desarrolladora: **Camelot**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas

Idiomas

Voces 🇪🇸 Textos 🇪🇸

QUEDAN ALGUNAS VOCES en inglés.

PEGI

3+

www.pegi.info

Multijugador



4

LOS PARTIDOS A dobles son una experiencia inolvidable. Una pena que no haya online.

New Play Control

NINTENDO SE HA fijado en una serie de juegos de su catálogo de GameCube para adaptarlos a Wii en la llamada línea New Play Control. Además de *Mario Power Tennis* te vas a poder encontrar con *Pikmin, Metroid Prime* o *Donkey Kong Jungle Beat*.

Arriba y abajo

› MARIO Y MUCHOS colegas clásicos
› TENNIS Y WII casan a la perfección

› NO CUENTA CON juego online
› NO INCLUYE OPCIONES para Motion Plus

Las notas

7.0

IGN	5.8
GAMEINFORMER	8.2
REVOGAMERS	8.5
MERISTATION	7.6

EL JUEGO QUE demuestra que el Wiimote fue diseñado como un accesorio para GameCube.

En la red

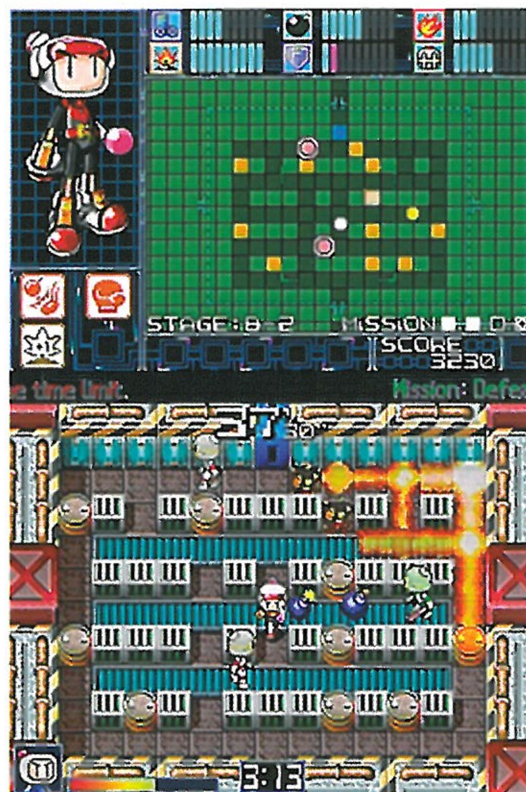
Página oficial **www.mariotennis.com**

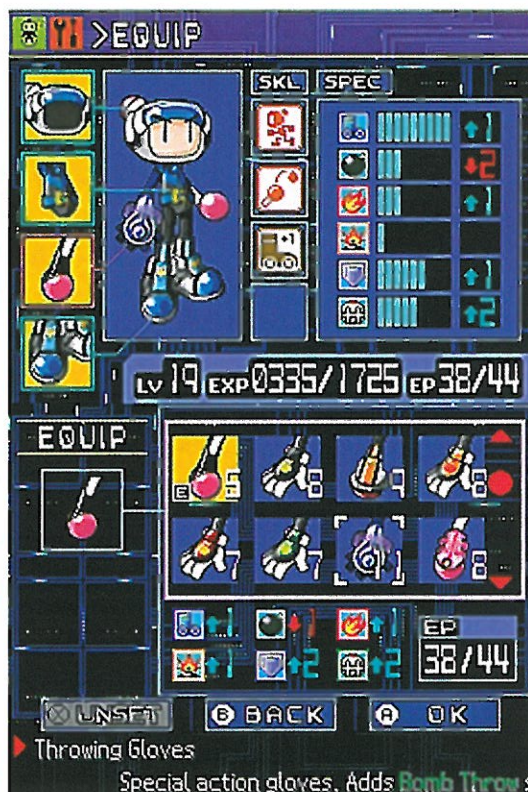


BOMBERMAN 2

La DS está a punto de explotar

Vuelven a Nintendo DS las bombas, las explosiones, los barriles que romper, los pasillos estrechos, las grandes llamaradas y los cascos para cabezones en un título muy adictivo.





EL EDITOR DE PERSONAJE te permitirá 'tunear' a tu Bomberman hasta límites insospechados.

B*omberman 2* para DS es, desde sus primeros compases, una abierta declaración de intenciones. Jugarlo es como comer tu plato preferido: por mucho que lo hayas comido, sabes que la próxima vez que lo vuelvas a probar te seguirá sabiendo a gloria bendita, y por supuesto, querrás repetir, saciarte, y a veces te parecerá que la ración ha sido demasiado escasa.

Así, en *Bomberman 2* volveremos a tener más de lo mismo, lo cuál tampoco es malo. ¿Qué quiere decir esto? Pues que los fans del pequeño cabezudo del casco espacial volverán a tener más y más de todas las cosas que les han encantado de la saga durante todos estos años (que ya son, teniendo en cuenta que hablamos de una franquicia con 26 añazos a sus espaldas), con las bombas, el suelo de cuadrículas, los power-ups, los mapas laberínticos, y una dificultad que irá aumentando a medida que vayamos dejando atrás las alrededor de 70 fases dentro de las cuáles se nos irán proponiendo diferentes retos a completar para poder pasar de un escenario a otro dentro de la misma pantalla. Por ejemplo a veces nos darán un determinado tiempo para acabar con todos los enemigos o activar todos los interruptores de una sala, o nos pondrán una cantidad límite de bombas a usar para lograr cierto objetivo.

Y si el modo de un jugador ya ofrece todo lo que nuestro plato fuerte podría hacernos desear, esta entrega para DS a parte también nos deleitará para los postres con un modo multijugador en red local (no online), tanto monotarjeta como multitarjeta, para hasta 8 personas con el cuál saciarnos de explosiones y alargar la vida y la diversión del título de forma casi ilimitada.

› *Por Chema Antón*



TIENE UN ASPECTO MUY estilizado y endeble, pero no te fíes, es un artificiero bien duro cargado de bombas.

La ficha



Bomberman 2

Desarrolladora: **Hudson**
Editora: **Nintendo**
Precio: **19,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces Textos

EL DOBLAJE VISTO hasta ahora, no es muy bueno

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



8 HASTA OCHO AMIGOS pueden jugar una partida de Bomberman en una red local.

Diseña tu Bomberman

EL JUEGO PERMITE diseñar tu propio Bomberman con las diferentes equipaciones disponibles. Así el tuyo será único a la hora de fardar con los colegas en las partidas en red. Este modo, el multijugador, es la verdadera joya de este cartucho.

Arriba y abajo

› LA PERSONALIZACIÓN DEL personaje
› MULTIJUGADOR PARA 8 personas

› SI NO TE gustaron los anteriores este tampoco
› TÉCNICAMENTE NO HA innovado nada

Interferencias





BUSCAMINAS



BOMBERMAN



PAC-MAN

Las notas

8.0

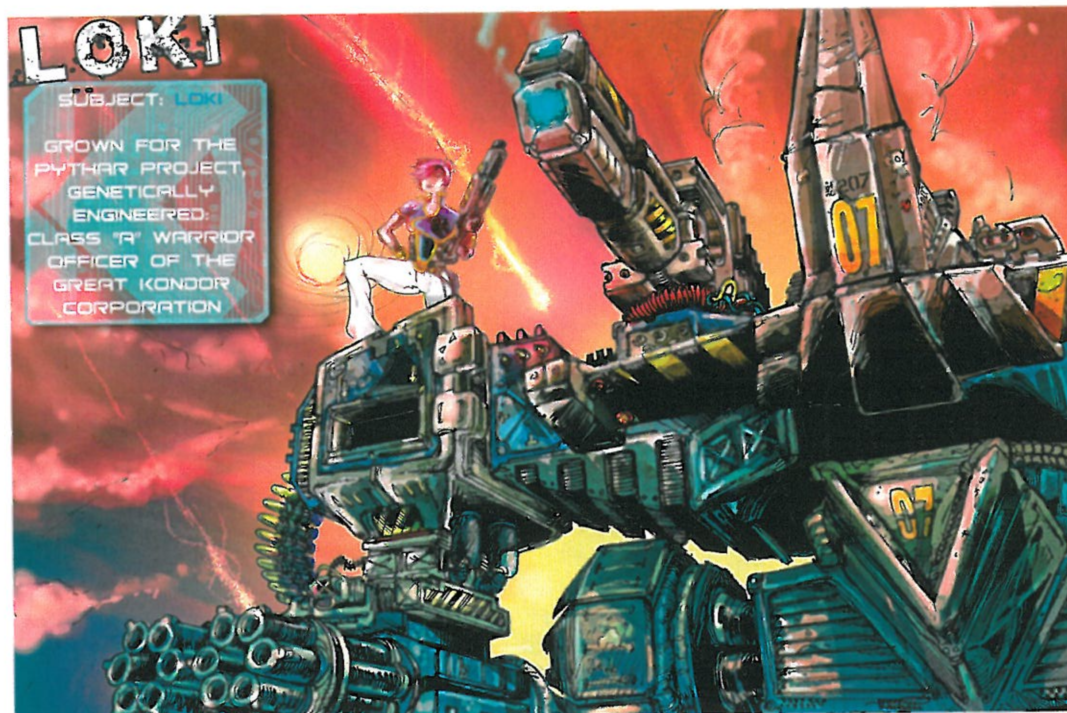



NINTENDO MAG.	9.0
GAMES MASTERS	8.0

UN GRAN TÍTULO que satisfará con creces las expectativas de los fans y que dará muchas alegrías.

En la red

Página oficial **www.hudson.co.jp**



MYTRAN WARS

Robots gigantes y con mala leche

Un juego de estrategia por turnos muy atractivo para la portátil de Sony. Lleva a tus robots gigantes a la victoria en la guerra contra una raza alienígena muy hostil.

No aparecen demasiados juegos de estrategia para PSP y éste que ha caído en nuestras manos supone una fantástica excepción. No en vano, *Mytran Wars* ha sido desarrollado por los creadores de la saga *Codename: Panzers*.

En *Mytran Wars* nos encontramos en el siglo XXIII con una Tierra sin recursos naturales. La corporación Kondor es una multinacional sin escrúpulos que nos manda a liderar su ejército privado a la conquista del planeta Pythar, en busca de recursos. La orden es aniquilar a toda vida que estorbe sus planes, por lo que los Mytranos, la raza alienígena que viven en el planeta, se convierten en nuestros objetivos. Pero ellos van a vender cara su derrota.

El juego es un extraordinario título de batallas por turnos, en los que tendremos que manejar enormes mechas cargados de arsenal. Los escenarios, las unidades y las opciones de juego nos han cautivado. El título permite batallas multijugador y un modo genial llamado Escaramuza.

› Por Gustavo Maeso



LOS ROBOTS DE LA corporación y las unidades Mytranas lucharán a muerte sobre la superficie del planeta Pythar, todo para conseguir controlar las fuentes de energía que manan de la superficie de este mundo.





La ficha

Mytran Wars

Desarrolladora: Stormregion
Editora: Koch Media
Precio: 39,99 €
Lanzamiento: 3 de Abril



Plataformas

Idiomas

Voces Textos

NO ESTÁ DOLBADO, pero tiene textos en pantalla.

PEGI

12+

www.pegi.info

Dos facciones en Pythar

EL JUEGO PERMITE jugar ambas campañas, la de la corporación Kondor y la de los Mytranos, para poder experimentar la guerra con los dos bandos. El juego permite personalizar nuestras unidades investigando nueva tecnología bélica y la historia del juego se aclara con animaciones estilo cómic.

Arriba y abajo

› EXCELENTE AMBIENTACIÓN Y guión
› EL MODO MULTIJUGADOR y escaramuzas

› LA CÁMARA SE mueve con dificultad
› NO ESTÁ DOBLADO al castellano

Las notas

8.4

MUY INTERESANTE Y profundo juego de estrategia por turnos. Cuenta con una genial ambientación, una cuidada historia y decenas de escenarios y unidades.

En la red

Página oficial **www.deepsilver.com**





¡QUE ESTO NO ES Bambi!, que diría el insigne personaje cinematográfico, aunque aquí todo indica lo contrario.



SIM ANIMALS

¡Cuánto animal en casa!

Gestiona el bosque y el mundo animal a tu antojo. Descubre las necesidades de las diferentes especies haz que sean tus amigos y se instalen a vivir en tus bosques.

Sim Animals es un juego de simulación en el entorno animal. En esta ocasión el objetivo del juego consiste en tener el mayor número de animales felices posibles viviendo en tus bosques. Y es mucho más sencillo que los Sims a los que estamos acostumbrados.

Empiezas en la primera zona de bosque con un fácil tutorial en el que descubrirás tu primera especie. A medida que consigas atraer más especies y cubrir sus necesidades, los animales generarán "energía feliz" que te permitirá desbloquear nuevas zonas. Has de averiguar qué les gusta comer y jugar con ellos para que se instalen definitivamente. La verdad es que la evolución del juego es bastante vertiginosa, en apenas una hora ya habrás desbloqueado cuatro zonas del mapa.

A medida que avanzas el juego se complica y es que, no sólo has de cuidar de tus animales, sino que has de estar pendiente de las plantas. Tienes que regarlas, trasplantarlas a terrenos más adecuados e incluso coger semillas para poder plantar diferentes especies en otras regiones para que tus animales puedan comer. Por otra parte, al igual que en los *Sims*, el juego te irá planteando diferentes misiones que cumplir.

El control es bastante sencillo y las opciones están bien implementadas. Te habituarás de forma muy rápida aunque, ¡prepárate para ejercitar las muñecas! El mayor acierto del juego es la multitud de animales que salen, más de 30 especies. Muy entretenido.

› *Por Chema Antón*



UN ALEGRE MAPACHE ESPERA que plantemos setas en nuestro bosque para poder alimentarse.



MANEJARSE A LO LARGO del bosque y seleccionar unidades es sencillo, pero da un poco de dolor de muñeca en la versión para Wii.

La ficha



Sim Animals

Desarrolladora: **EA**
Editora: **EA**
Precio: **29,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas



Idiomas

Textos

EL JUEGO NO tiene voces. ¡Son animales!.

PEGI

3+

www.pegi.info

Interferencias





LOS SIMS



EL HOMBRE Y LA TIERRA



ZOO TYCON

Arriba y abajo



› LA VARIEDAD DE especies
› LA MÚSICA ESTÁ muy lograda
› LOS CUADROS DE texto salen en medio
› DEMASIADO MOVIMIENTO DE muñeca

Las notas

6.5

3D JUEGOS	6.0
IGN	7.3
NGAMER	7.2
POCKETGAMER	7.0

UN SIMS BASTANTE sencillito, pero con animales en vez de locos humanos.

COOKING MAMA 2: WORLD KITCHEN

Conviértete en un cocinitas

La franquicia Cooking Mama se asoma de nuevo a la consola de Nintendo con un rostro renovado en 3D con toque cartoon y con carencias significativas.

Cookng Mama ha venido haciendo las delicias de niños y mayores en Nintendo DS y en su anterior entrega para Wii con su esquema sencillo de mini juegos de cocina.

En esta ocasión, *Cooking Mama 2: World Kitchen*, no aporta ninguna novedad con respecto a su predecesor en cuanto a jugabilidad, aunque el apartado técnico y de producción ha mejorado sensiblemente con unos gráficos en 3D estilo cartoon y un completo doblaje a nuestro idioma.

Aprender jugando... cocina

La jugabilidad de Cooking Mama 2 pasa por hacer los movimientos típicos de cada paso en la cocina como cortar, amasar, remover, verter, etc..., todo ello sólo con el Wiimote y con un límite de tiempo. Lamentablemente, nos hemos encontrado con problemas de respuesta al Wiimando, que obliga a repetir enérgicamente un movimiento para que la consola lo reconozca. Este es el aspecto más frustrante.

Cooking Mama 2: World Kitchen ofrece tres modos de juego: el principal, llamado 'Cocina con mamá', nos permitirá elaborar platos, paso por paso, con la ayuda de nuestra madre, que saldrá a nuestro rescate si metemos la pata. Cuantos más platos hagamos, se añadirán nuevos a nuestro particular recetario.

En, '¡A Cocinar!', pondremos a prueba lo aprendido en la anterior sección e invitaremos a nuestros amigos a comer. En esta fase, ya no contamos con la ayuda de mamá y los errores en algún paso, nos costarán el ágape. Los distintos amigos son también desbloqueables y podremos ir invitando cada vez a más amigos.

El juego ofrece también una 'Prueba de cocina' cooperativa, que podremos realizar contra otro jugador y medir el tiempo en cada prueba. Este es, en nuestra opinión, el apartado social más divertido.

› ***Por Juanma Castillo***





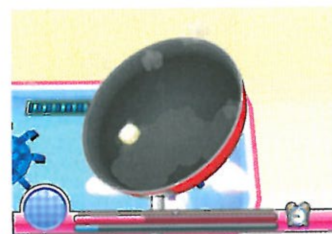
EL ASPECTO GRÁFICO CUMPLE sobradamente para un juego de este tipo. es vital y colorido.

El título ofrece minijuegos de cocina para pasar un rato entretenido, sólo o contra otro cocinero bajito

Los platos

Hamburguesas y tacos de chocolate

Los distintos platos que vamos a aprender a elaborar en el juego responden a la idea de Cocina del Mundo. Aquí encontraremos una buena cantidad de recetas de distintos lugares, desde la típica hamburguesa, pasando por bolas de patata, cócteles (sin alcohol, ¿eh?), sándwiches club, Taquitos de chocolate (la mezcla se las trae), pescados (limpiarlos es casi tan rollo como en la vida real), roast beef. Vamos, por comer que no quede.









La ficha

Cooking Mama 2



Desarrolladora: **Majesco**
Editora: **Digital Bros**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

LAS VOCES VIENEN traducidas. Todo un detalle.

PEGI

3+ — www.pegi.info

Arriba y abajo

› EL ASPECTO VISUAL es resultón
› AHORA SABEMOS HACER tofú

› LA RESPUESTA AL mando es irregular
› SE PUEDE HACER repetitivo

Las notas

6.0

NGAMER UK	3.9
GAME INFORMER	5.5
ONM UK	6.4
GAMEPROTV	7.9

UN JUEGO SENCILLO que aporta poco tras su precedesor, aunque es entretenido.

En la red

Página oficial **cookingmamaworldkitchen.com**

La dura vida de una gota de agua

Un juego de plataformas y puzzles protagonizado por una minúscula, intrascendente y solitaria gota de agua. ¿Te atreves a probarlo? "Be water, my friend".

La verdad es que hemos visto juegos protagonizados por los más variopintos personajes: puercoespines azules, fontaneros bigotudos, conejos paranoicos, pelotas saltarinas que no dejan de canturrear y hasta un guante que se movía haciendo equilibrios sobre una pelota de playa (lo juramos, el título se llamaba *Glover* y salió para Nintendo 64). Pero nunca habíamos encarnado a una gota de agua. En iFluid somos eso, una simple gota de agua que lucha por sobrevivir.

El juego es un título de plataformas para PC donde nuestra protagonista es una simple gotita de agua. Todo el juego se desarrolla en las estancias o los exteriores de una casa, con sus habitaciones, muebles y cientos de objetos perféctamente recreados. De hecho, los gráficos del juego son realmente buenos y si tienes una buen gráfica disfrutarás del tremendo realismo de cada recodo, todo visto desde la minúscula perspectiva de nuestra gota de agua.

A través de cañerías iremos desbloqueando nuevos niveles, en los cuales tenemos que conseguir superar cientos de obstáculos: encimeras, libros, carpetas, fruteros, menaje de cocina de todo tipo... La idea es intentar que la gota sobreviva. Para ello hay que evitar el calor que puede evaporarla o las superficies absorventes que la harían desaparecer. Huye del papel, de la tierra o de las peligrosas galletas. Por el contrario, las superficies húmedas harán que la gota se recupere y crezca. Un juego muy original.

› Por Gustavo Maeso

LA HOJA DE UNA planta es un buen sitio para conseguir humedad y recuperarse un poco.

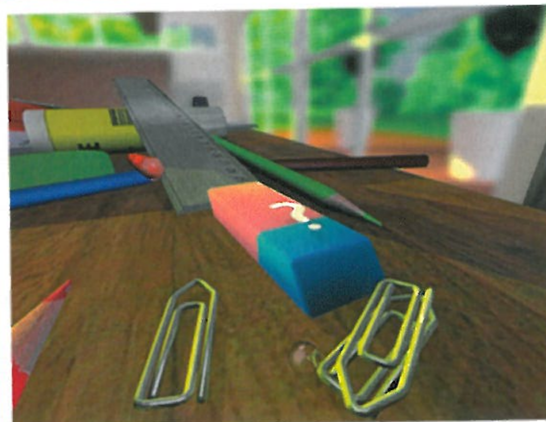




Una gota dura de absorber

› El juego cuenta con 15 extensos niveles a superar. Puedes jugar a todos ellos en tres modos de juego: misión, libre y cronometrado.

› La gota irá adquiriendo habilidades: salto, doble salto, adherencia... Cuidado con los insectos.



UNA PEQUEÑA GOTA ES capaz de hacer grandes cosas. Empuja objetos para despejar tu camino hacia la meta.

La ficha

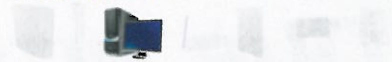


iFluid

Desarrolladora: **Exkee**
Editora: **Nobilis**
Precio: **9,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas



Idiomas

Textos 

EL JUEGO NO cuenta con voces, pero está traducido

PEGI

3+

www.pegi.info

Puzzles gota a gota

NUESTRA GOTA PROTAGONISTA se maneja con los cursores del teclado, como si de un juego de acción 3D se tratara. El ratón sirve para mover la cámara, fundamental para superar puzzles y platafromas.

Requerimientos hardware

WINDOWS XP/VISTA • RAM: 1 Gb • CPU: Pentium 4 1 Ghz • DVD-ROM • 384 Mb HD • Tarjeta mínima ATI Mobility Radeon 9700 o superior • DirectX 9.0

Arriba y abajo

› ORIGINAL Y SORPRENDENTE
› BUENOS GRÁFICOS Y sistema de física

› SE HACE UN tanto repetitivo
› ES ALGO COMPLICADO en ocasiones

La nota

7.0

ES UNA PROPUESTA original, con un cuidado diseño de niveles y un sistema de física sorprendente. Pero se hace un tanto repetitivo.

Descargas

Comprar sin salir de casa

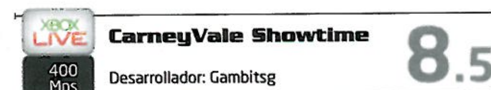
No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá. Lo mejor de Xbox Live, PSNetwork, Wiiware o STEAM, en estas páginas.

CarneyVale Showtime

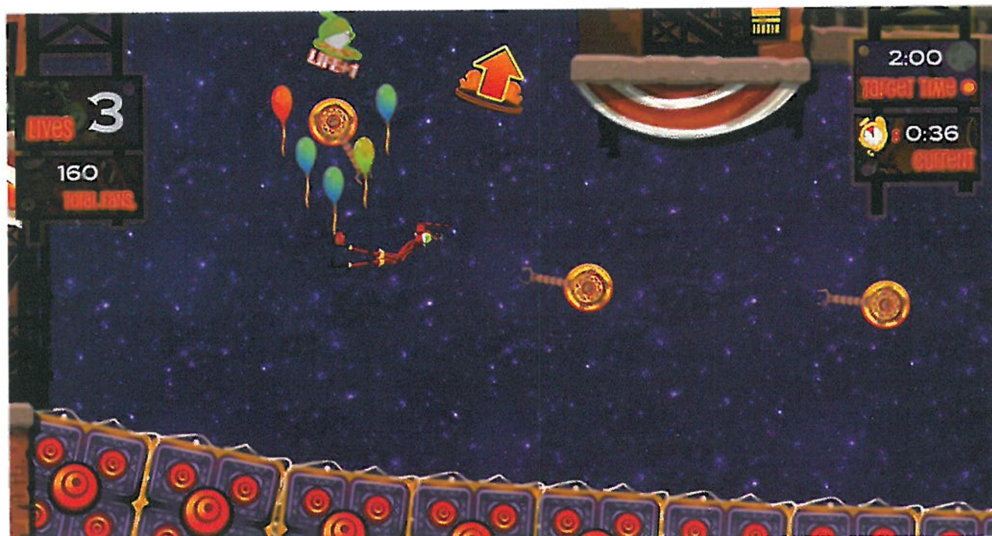
Que empiece el espectáculo

Una nueva joya surgida de la comunidad abierta de desarrollo para Xbox Live Arcade

La comunidad de desarrollo 'amateur' (o mejor dicho, no profesional) de Xbox 360, muy bien alentada por Microsoft, está dando sus frutos. La última joya de la Xbox LIVE Community Games se llama *CarneyVale Showtime*, un juego que se presentó en el pasado CES de Las Vegas y que nos tiene enganchados desde entonces. Un juego de plataformas muy peculiar que juega con la física y la ley de la gravedad. Nuestro objetivo es lanzar por los aires a un pelele vestido de payaso y conseguir que cruce el aro de fuego en lo alto de cada fase. Todo, en la pista central de un circo. Y no te olvides de recoger todos los globos de colores.



CarneyVale Showtime — Desarrollador: Gambitsg — **8.5**

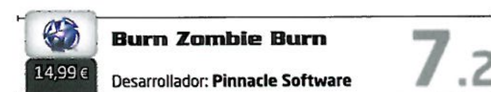


Burn Zombie Burn

Acaba con esos zombis

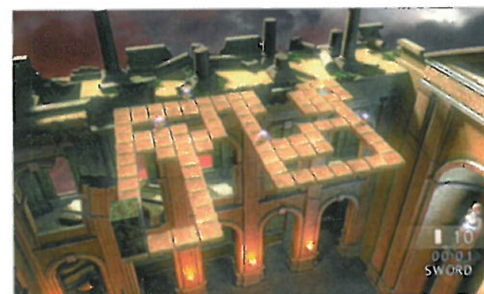
Un nuevo shooter llega a PSN

Los matamarcianos no siempre tienen que incluír naves espaciales y extraterrestres... Los enemigos pueden ser, por ejemplo, hordas de zombis y seres de ultratumba. Ese es justo el concepto sobre el que se basa la estructura jugable de *Burn Zombie Burn*, un título que homenajea a su vez al clásico *Zombies Ate My Neighbour*. Este arcade de disparos visto desde una perspectiva isométrica, cuenta con opciones multijugador online y modo cooperativo para dos participantes con escenarios inspirados en películas de serie B incluidos. La historia nos pone en la piel de Bruce, un joven que cuando había conseguido citarse con su chica se ve sumido en medio del caos, obligado a sobrevivir a la invasión zombi.



Burn Zombie Burn — Desarrollador: Pinnacle Software — **7.2**

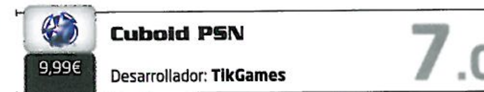




Cuboid PSN

Puzzles y cubos van de la mano

Eiki Games se está convirtiendo en una de las desarrolladoras más activas de Playstation Network. Ahora nos sorprenden con *Cuboid*, un título de inteligencia con extraordinarios escenarios basados en arquitecturas clásicas y más de sesenta desafíos a completar.



Cuboid PSN — Desarrollador: TikGames — **7.0**



Titan Pack para Unreal Tournament 3

› Ya está disponible para PC el esperado Titan Pack de *Unreal Tournament 3*. Incluye 11 nuevos escenarios para Deathmatch, Capture the Flag, Vehicle Capture the Flag y Warfare.



Más Fallout 3

› El próximo 27 de marzo el estupendo *Fallout 3* se actualizará con nuevos contenidos. Se trata del episodio conocido como "The Pitt". La historia acontecerá en el distrito industrial de Pittsburgh, en un ambiente mucho más denso, con más mazmorras y dos nuevas poblaciones: Downtown y Haven.



Exit 2

Plataformas y detectives

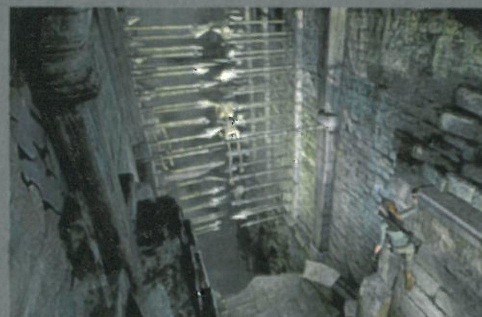
El primer *Exit* supuso una bocanada de aire fresco en el género de las plataformas, gracias a un apartado gráfico innovador y un diseño de niveles inteligente y variado. Dominar el control no es tarea fácil, ya que la segunda parte recupera el espíritu del original.

XBOX LIVE 800 MPs | **Exit 2** | Desarrollador: **Taito** | **7.5**

Bajo las cenizas

Nuevos capítulos para Tomb Raider Underworld

Una de las frases más repetidas en la historia de los videojuegos es esta: "Vuelve Lara Croft". Pues si hace poco se disfrutábamos del estupendo *Tomb Raider Underworld*, ahora Eidos completa la experiencia con el lanzamiento de nuevos capítulos que amplían las horas de juego del original. "Bajo las cenizas" es el título del primer episodio en el cual veremos como nuestra intrépida aventurera regresa para investigar los secretos de la Mansión Croft. Lara recorrerá un laberinto centenario construido bajo de la mansión. El noble padre de Lara escondió hace décadas un extraño y potente artefacto y no será fácil encontrarlo, ni tampoco sobrevivir a los muchos peligros que encontraremos en el camino. Un dato ciertamente interesante es que la arquitectura de *Bajo las Cenizas* se inspira en las mazmorras del siglo XVII por lo que también veremos extraños instrumentos de tortura, trampas mortales y un ejército de Thralls (criaturas similares a zombis que aparecieron por primera vez en *Tomb Raider: Underworld*). Una descarga que merece la pena.





XBOX LIVE 800 MPs | **Tomb Raider Und.: Bajo las Cenizas** | Desarrollador: **Crystal Dinamics** | **8.5**



Death Tank

Aventura independiente

Un estupendo modo multijugador para hasta ocho jugadores simultáneos, modo cooperativo, enfrentamientos emocionantes de tanques en ocho escenarios distintos y montones de diversión. Eso es todo lo que nos ofrece *Death Tank*, que no es poco.

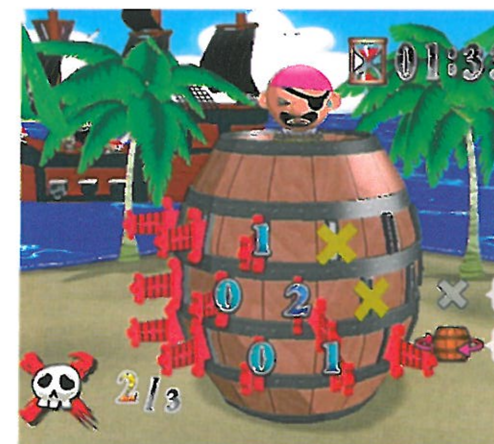
XBOX LIVE 1200 MPs | **Death Tank** | Desarrollador: **Flat Games** | **8.5**

Pop Up Pirate

Un pirata en peligro

Seguro que recodáis este mítico juego de mesa. Pues bien Tomy se ha propuesto realizar una estupenda versión para la Consola Virtual. Un pirata metido en un barril, donde los jugadores deben clavar unas espadas. Además se puede sustituir el pirata por un Mii.

WiiWare 500 Wiipoints | **Pop Up Pirate CV** | Desarrollador: **Interplay** | **6.9**



XBOX 360

GTA IV: The Lost and Damned

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueando todos los extras ocultos. Ojalá se pudiesen meter trucos en la vida real, sería divertido. ¿Verdad?

Como no podía ser de otra forma, el primer truco del mes se lo dedicamos al pedazo de contenido descargable para *GTA IV. The Lost and Damned* dará mucho que hablar y también mucho que jugar. Introduce los siguientes números en el teléfono móvil para conseguir lo indicado:

- 362-555-0100: obtienes armadura.
- 482-555-0100: obtienes salud, armadura y munición.
- 267-555-0100: disminuye un grado tu nivel búsqueda.
- 267-555-0150: aumenta tu nivel de búsqueda.
- 486-555-0150: paquete de armas #1.
- 486-555-0100: paquete de armas #2.
- 227-555-0100: aparece un FIB Buffalo.
- 359-555-0100: aparece un Annihilator.
- 826-555-0150: aparece un Burrito.
- 245-555-0125: aparece un Double T.
- 245-555-0199: aparece un Hakuchou.
- 245-555-0150: aparece un Hexer.
- 245-555-0100: aparece un Innovation.
- 826-555-0100: aparece un Slamvan.

Half Life 2: The Orange Box

XBOX 360

Este magnífico paquete de juegos también tiene sus propios trucos. En cada juego deberás introducir las siguientes combinaciones para que te resulte más fácil sobrevivir con el archiconocido Gordon Freeman. Eso sí, olvídate de los logros:

>Half Life 2: Selección de niveles
Durante el juego presiona Y, B, A, X, RB, Y, B, A, X, RB.

>Half Life 2: Restaurar Salud
Durante el juego presiona: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

>Half Life 2: Enemigos errantes
Durante el juego presiona: ↑, ↑, ↑, LB, ↑, ↑, ↑, RB, ↑, ↑.

>Half Life 2: Invencible
Durante el juego presiona: LB, ↑, RB, ←, LB, LB, ←, RB, RB, →.

>HL2 Episode One: Selección de nivel
Durante el juego presiona: ←, ←, ←, ←, LB, →, →, →, →, RB.

>HL2 Episode One: Invencible
Durante la partida presiona: LB, ↑, RB, ←, LB, LB, ←, RB, RB, →.

>HL2 Episode One: Restaurar Salud
En la pantalla de selección de personaje presiona: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

>HL2 Episode Two: Selección de nivel
Durante el juego presiona: ←, ←, ←, ←, LB, →, →, →, →, RB.

>HL2 Episode Two: Invencible
Durante la partida presiona: LB, ↑, RB, ←, LB, LB, ←, RB, RB, →.

>HL2 Episode Two: Restaurar Salud
En la pantalla de selección de personaje presiona: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

¿Cómo participar?
Envía un mail con tus trucos a Marca Player:
trucos@marcaplayer.es

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!
trucos@marcaplayer.es

Más que trucos
Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de iconitos y demás parafernalia con el obejtivo de hacer más intuitiva la navegación por la sección. Nos gustaría que nos contárais vuestra opinión al respecto y si queréis darnos alguna idea, pues aquí estamos.

FALLOUT 3
XBOX 360

Todos los muñecos Vault

Seguro que habéis encontrado alguna de las figuritas cabezonas de Vault y sabéis lo importantes que resultan para mejorar las habilidades de nuestro personaje. Pues a continuación os descubrimos dónde se encuentran todos los muñecos del juego:

- Armas de energia: Raven rock
- Nivel 2: Habitación del coronel Autumn, sobre la mesa.
- Armas grandes: Fuerte constantine - Dependencias del oficial al mando, dentro de la caja fuerte.
- Resistencia: Santuario de sanguinarios - Cámara inicial, junto al monton de cadáveres.
- Explosivos: Emisora de radio WKML - Cisterna sellada, junto al equipo de radioaficionado.
- Conversacion: Paradise Falls - Kelly de Eulogy, sobre la mesa.
- Percepcion: La república de Dave - Museo de Dave, Librería.
- Agilidad: Vertedero Verdes Praderas - Oficina, en una mesa.
- Reparacion: Arefu - Casa de Evan King, sobre una mesa.
- Ciencia: Refugio 106 - Dependencias del refugio 106, pared este del área médica, en estantería.
- Carisma: Refugio 108 - Laboratorio de clonación, sobre una mesa.
- Ganzua: Ruinas de Bethesda - Oficinas de Bethesda Este, piso de arriba, sobre una mesa de la sala central.
- Armas pequeñas: Almacén de la guardia nacional - estantería en almacén de equipo.
- Sigilo: Túneles Yao Guai - Guarida de Yao guai, en una caja metálica, en el área Este de la caverna central.
- Trueque: Evergreen Mills - Bazar, nicho noroeste de Jack, estante superior derecho, detrás del banco de trabajo.
- Armas de combate cuerpo a cuerpo: Edificio Dunwich - Bajocamaras virulentas, sala de mantenimiento pequeña.
- Desarmado: Rockopolis - Junto al cadáver de Argyle.
- Medicina: Refugio 101 - Mesa de la clínica de papá.
- Fuerza: Megaton - Casa de Lucas Simms, dormitorio del sheriff, sobre una mesa.
- Inteligencia: Rivet City - Laboratorio científico, sobre una mesa.
- Suerte: Casa arlington - En la bodega.

ROCK BAND 2
XBOX 360



Introduce las siguientes combinaciones en la sección de Extras. Ten en cuenta que la opción de salvar el juego quedará bloqueada por lo que la próxima vez que jueges, tendrás que volver a introducirlos de nuevo.

Detección mejorada: amarillo, azul, naranja, amarillo, azul, naranja.
Modo escenario -azul, amarillo, rojo, azul amarillo, rojo, azul amarillo, rojo.
Todas las canciones - rojo, amarillo azul, rojo, amarillo azul, rojo, amarillo azul.
Todas las localizaciones - azul, naranja, naranja, azul, amarillo, azul, naranja, naranja, azul, amarillo.

BOLT
XBOX 360

En Extras, entra en la opción que pone "Trucos" e introduce la siguiente combinación de botones para desbloquear todas las características:

- Invulnerable
- Poder láser infinito
- Invisibilidad ilimitada
- Visión mejorada ilimitada
- Minas de gas infinitas
- Superladrido
- Nivel secreto
- Todos los minijuegos
- Poder ilimitado

SILENT HILL HOMECOMING
XBOX 360

Nuevos trajes:

Para conseguir los 6 trajes del juego aparte del traje normal que Alex lleva durante todo el juego, necesitas desbloquear los 5 finales salvar la partida después. A continuación te explicamos como conseguir los distintos finales.

Finales:

- > Fina Bueno: Mata a la madre y no perdones al padre. La decisión sobre el policía, en este final, es indiferente. De esta manera conseguirás el traje de Alex camionero.
- Final Ahogamiento: Mata a la

RESIDENT EVIL 5
XBOX 360 - PS3

Ya es una costumbre en los títulos de Capcom que al finalizar la partida nos obsequien con extras. En Resident Evil 5 no es diferente y obtendremos:
-Modo de dificultad: Difícil
-Trajes nuevos para Sheva y Chris
-La historia de Sheva



SKATE 2
PS3

Edita a tu patinador, compra una sudadera o una camiseta y sal. Entra de nuevo en la tienda y selecciona la opción "camiseta personalizada" y cambia su color, después elimina la camiseta personalizada. No salgas, pero vuelve a la tienda. Al salir, deberías tener la ropa gratis.



madre y no perdones al padre. Conseguirás el traje de Alex como soldado de la misteriosa Orden.

- **Final Hombre del saco**: Ahora tienes que evitar matar a la madre. Tampoco debes perdonar al padre y no salves al policía. Conseguirás el atuendo de Alex hombre del saco.
- **Final del Hospital**: No mates a la madre pero ahora sí que debes perdonar al padre. Da igual lo que decidas hacer con el policía. Conseguirás el atuendo de Alex enfermero.
- **Final Extraterrestre**: Para desbloquear este final no debes matar a la madre. No perdones al padre pero sí que tienes que conseguir salvar al policía. Te obsequiarán con el atuendo de Alex sheriff adjunto.



- **Traje Alex joven**: El sexto traje se obtiene pulsando la siguiente combinación en la pantalla de inicio, donde aparece: ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, B. Escucharás un sonido. Después comienza a una nueva partida y el traje ya estará disponible para su uso.
- **Rifle de asalto M14**: Para conseguir este tendremos que llegar hasta el nivel del generador y tras la escena de la lancha debemos dirigirnos al cementerio (Dargento Cemetery) y poner 2 piedras en la estatua: granate y turquesa. La granate está en la segunda entrada del cementerio, tras romper una puerta con el hacha. La piedra Turquesa, por su parte, está en la central donde se consigue la llave para desactivar la corriente de la puerta electrificada. En concreto, en el lavabo de la habitación, antes del salto. Una vez colocadas en la estatua recibirás la llave del Jardín de la Luna. Nos dirigiremos a la puerta cerrada del cementerio que se abrirá con la llave del Jardín de la Luna. En el suelo de esta estancia encontraremos el rifle de asalto M14.
- **Pistola láser**: Primero, tendrás desbloquear el final UFO -está explicado más arriba- Una vez hecho esto comienza una nueva partida y dirígete a la habitación de Joshua, está al lado de la linterna.
- **Sierra circular de Curtis**: La sierra se obtiene tras haber finalizado por primera vez el juego, sin tener importancia en qué dificultad ni el final.

GTA IV
XBOX 360 / PS3

Coincidiendo con el lanzamiento de The Lost and Damned, el episodio extra para Xbox 360, os recordamos también los trucos del GTA IV original. Ya sabéis, tenéis que sacar el teléfono móvil y marcar los siguientes números de teléfono:

- **482-555-0100** : restaura la salud
- **362-555-0100** : restaura el nivel de armadura
- **486-555-0100** : obtén armas (set 1)
- **486-555-0150** : obtén armas (set2)
- **267-555-0100** : elimina el nivel de búsqueda
- **267-555-0150** : sube el nivel de búsqueda policial
- **468-555-0100** : cambia el clima
- **359-555-0100** : aniquilador
- **938-555-0100** : aparece un jetmax
- **625-555-0100** : aparece una moto
- **625-555-0150** : aparece una moto de montaña sanchez
- **227-555-0100** : aparece un vehículo FBI buffalo
- **227-555-0175** : aparece un coche deportivo cometa
- **227-555-0147** : aparece un turismo
- **227-555-0142** : aparece un vehículo cognoscente
- **227-555-0168** : aparece un coche super GT



ONECHANBARA
WII

He aquí un juego friki como pocos. Aquí os traemos un popurrí de trucos:

- **Desbloquear a Reiko**: Completa la historia de Aya en el modo historia en cualquier nivel de dificultad.
- **Quinto vestido de Aya y Saki**: Tan fácil como presionar Z en la pantalla de selección de personajes.
- **Vestidos de Aya**: Hay cuatro trajes y para conseguirlos tienes que completar las misiones 10, 20 y 30 y el modo historia en todos los niveles de dificultad existentes.
- **Modo de dificultad Berserk**: Completa el modo de dificultad Violent con cualquier personaje.
- **Dificultad difícil**: Completa el modo de dificultad normal con cualquier personaje.
- **Misery**: Completa el modo historia de Saki en cualquier modo de dificultad.
- **Vestidos de Misery**: Hay tres vestimentas posibles para Misery. Ppara desbloquearlas completa las misiones 10, 20 y 30.
- **Vestidos de Reiko**: Hay tres trajes distintos y para desbloquearlos deberás completar con éxito las misiones 10, 20 y 30.
- **Vestidos de Saki**: Completa las misiones 10, 20 y 30 y el modo historia en todos los niveles de dificultad.
- **Dificultad violenta**: Completa el modo de dificultad difícil con cualquier personaje.
- **Modo vista**: Completa el capítulo 8 en el modo historia.



SUPER MARIO GALAXY
VIDAS INFINITAS

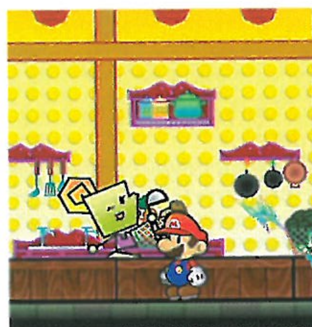
Realiza lo siguiente para conseguir vidas infinitas.

En la caja que hay cerca del Shroomship, en el nivel giratorio bajo el orbe central y debajo de una torre en la cocina, aparecen de repente las clásicos chapiñones verdes.

Pues bien el truco está en coger la vida, salir y volver a entrar en la estancia para que vuelva a aparecer. Ahí estarán los champiñones como surgidos de la nada. Puedes hacerlo tantas veces como quieras. Pilla vidas a mansalva.

SUPER PAPER MARIO
WII

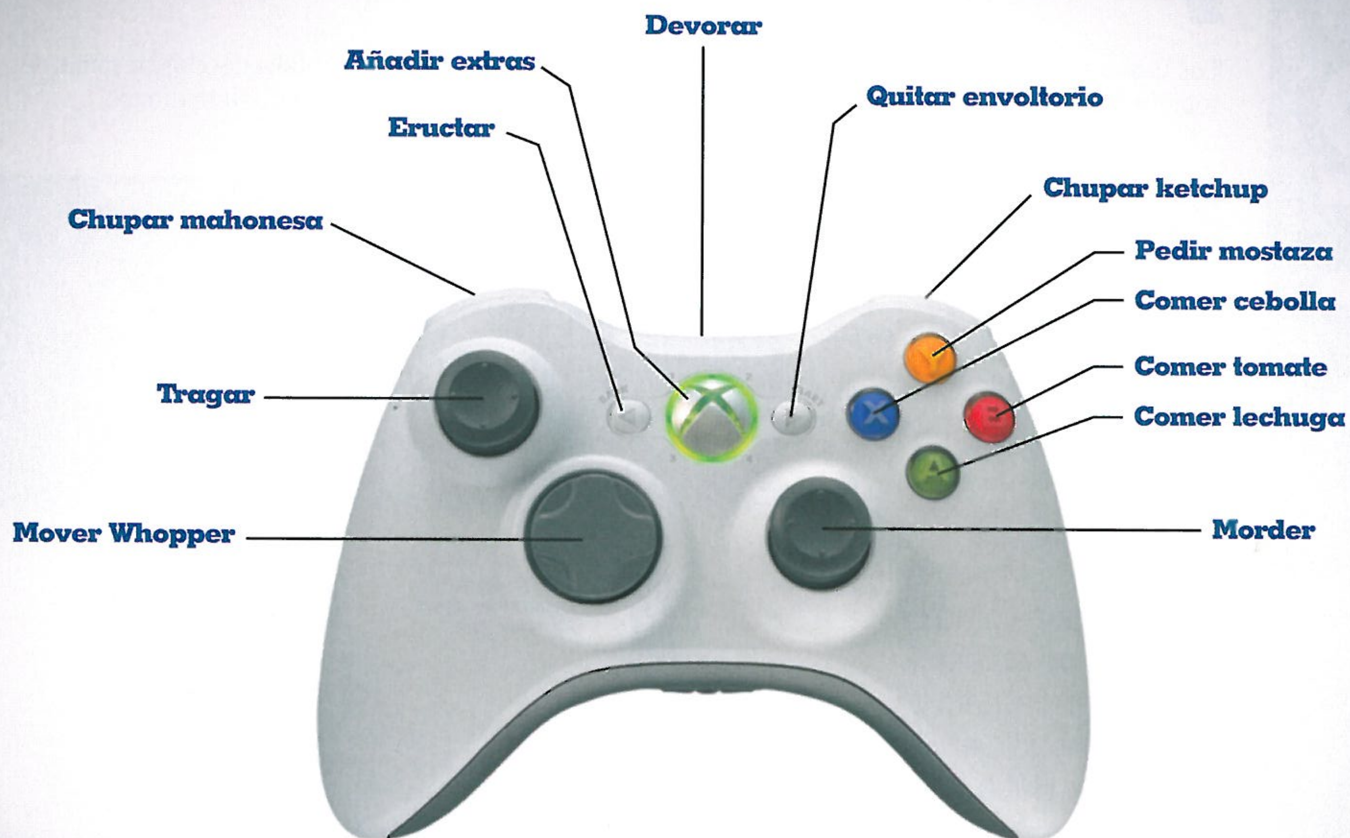
Minijuegos Secretos
Entra en el modo 3D y dirígete a la cafetería de Flipside, en el nivel B1. Puedes acceder a través de una tubería de oro que te transportará a una sala de arcade con minjuegos para el wiimote.
En principio hay 3 disponibles pero si tienes una tarjeta de oro (hay una dentro de un cofre en el Flipside Bar-modo 3D) podrás desbloquear otro más.



SPIDERMAN WEB OF SHADOWS
PS3

Armadura Spider-Man: Completa el segundo acto del juego.
Ben Reilly: Completa 25 eventos repartidos por la ciudad.
Cósmico: Completa el primer acto del juego.
Acero: Recoge 750 fichas
2099: Completa 50 eventos en toda la ciudad.







COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

Watchmen

Del cómic al cine, del cine a tu móvil

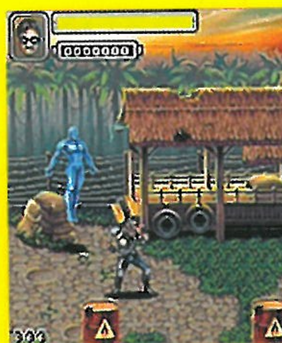
Los vigilantes portátiles

'Los Vigilantes' lo están invadiendo todo. La esperada adaptación a la gran pantalla del clásico cómic de superhéroes de Alan Moore es todo un éxito. Continúa su leyenda en la pantalla de tu teléfono.

Las videoconsolas de nueva generación ya cuentan con su videojuego de *Watchmen*, la película del año. Pero ahora llega la versión java para teléfonos móviles, un interesante juego de acción arcade clásica para los más fanáticos del film y del cómic.

En el juego podemos meternos en el papel de dos de los protagonistas del film: Comediante y Búho Nocturno, con el fin de vivir muchas de las escenas y situaciones vistas en la película. Acompaña al Comediante a la guerra de Vietnman o patruya las calles de Nueva York con el Búho Nocturno. Además, durante el juego aparecerán todos los personajes principales de la película, como el Doctor Manhattan o Rorschach. Un juego clásico de mamporros y scroll horizontal para fanáticos de *Watchmen*.

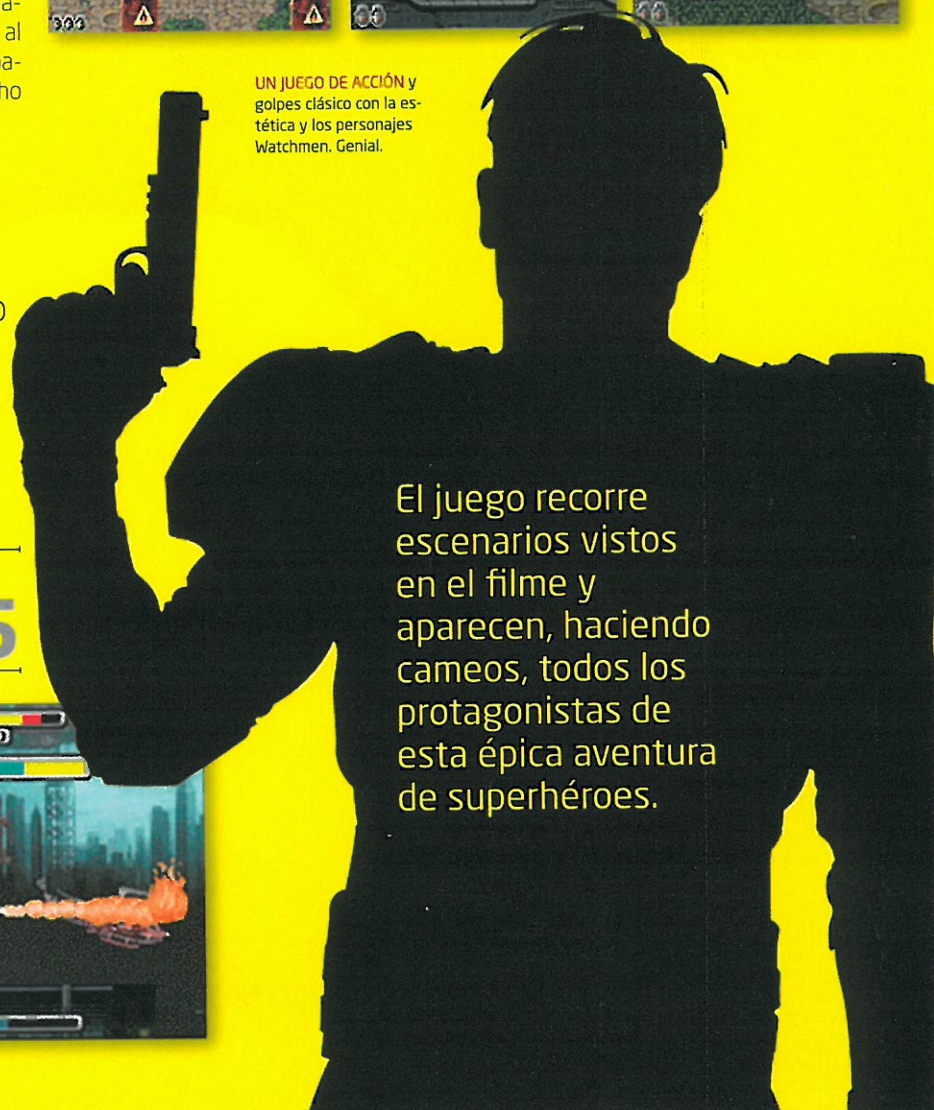
Reparte cera como El Comediante en plena guerra de Vietnam o imparte justicia en Nueva York como Búho Nocturno







UN JUEGO DE ACCIÓN y golpes clásico con la estética y los personajes Watchmen. Genial.



El juego recorre escenarios vistos en el filme y aparecen, haciendo cameos, todos los protagonistas de esta épica aventura de superhéroes.

Watchmen

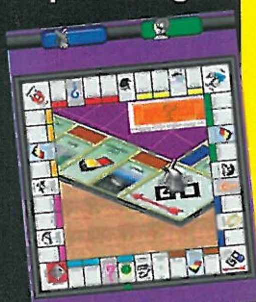
Desarrollador: **Glu Mobile**
Precio: **3,48 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.5





El nuevo Monopoly Edición Mundial ya disponible para n-Gage



Java > Trash Racer

Un camión de la basura a todo trapo

¿Siempre has soñado con conducir un camión? Pues bien, ahora tienes la oportunidad de hacer honor a tus sueños y apretar el acelerador en uno bien divertido, eso sí, de basura.

Los juegos de velocidad molan, y si esa velocidad la experimentas al volante de un enorme camión de basura, molan mucho más. Un basurero es el original protagonista de este juego java desarrollado por el estudio español de Zed. En el juego, nuestro héroe tiene que limpiar la ciudad de toda la pestilente basura que la inunda. Es un trabajo muy sucio, pero alguien tiene que hacerlo.

Lucha contra el crono y recoge el número de bolsas de basura mínimas para completar cada nivel. Para ello tendrás que conocer bien la ciudad, tirar de freno de mano en las curvas, parar frente a todos y cada uno de los cubos de basura y volver a tiempo a la central para descargar tu pestilente carga. Muy divertido.



LOS DISEÑOS Y PERSONAJES que ilustran la historia del juego tienen una enorme calidad.

Trash Racer

Desarrollador: **Zed**
Precio: **3 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.8



SORTEAMOS 3 IPOD TOUCH DE 8 GB

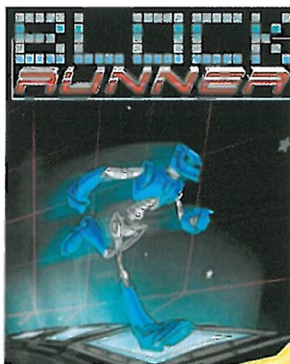
Lemon Quest y Marca Player te dan la oportunidad de ganar uno de los tres iPod Touch de 8 Gb que sorteamos. Sólo tienes que descargarte *Circulate*, el genial juego de puzzles para móviles creado por el estudio de desarrollo español.

Descarga el juego enviando un SMS con la palabra **CIRCULATE** al **5425**. Si lo descargas antes del 10 de abril puedes llevarte un iPod Touch de 8 Gb.

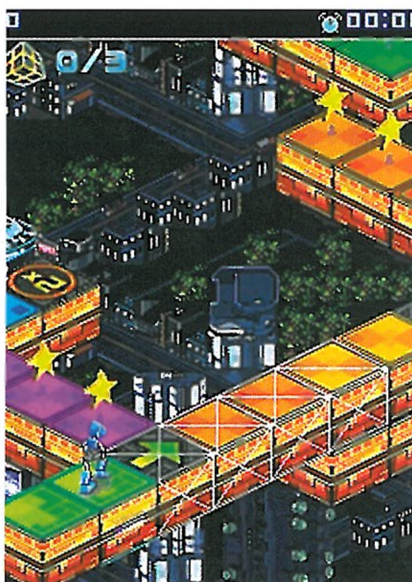
Java > Block Runner

Coloca los bloques y no pares de correr

Los puzzles conforman el género con más títulos en los terminales móviles, e innovar es una tarea muy compleja. Pero este título, con el aspecto de un juego de acción/plataformas, es en realidad un juego de puzzles realmente adictivo. Además, es un juego de esos que puede manejarse tan sólo con las teclas de dirección (el stick de tu teléfono o las típicas teclas 2, 4, 6 y 8).



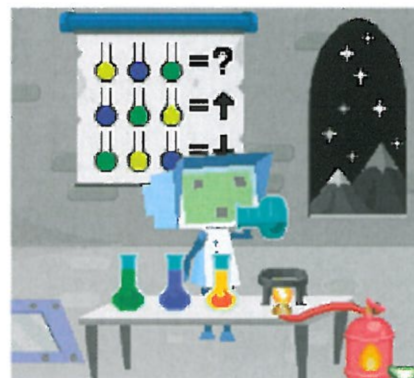
En los diferentes niveles un robot no para de correr de forma automática. Nosotros tenemos que colocar los bloques bajo sus pies para que no se caiga y, a la vez, recoger el mayor número de ítems (estrellas, bloques de energía, etc) para acumular más puntos. Es un juego frenético y tremendamente adictivo.



Block Runner

Desarrollador: **Zed**
Precio: **3 €**
Lanzamiento: **Disponible**

9.0



Java > Mistery Mania

Un robot en la mansión del terror

Este juego nos ha cautivado. Se trata de una aventura muy original por sus geniales gráficos y su divertido concepto. Ponte en la piel 'mecánica' de un robot creado por un científico loco. Escapa del castillo luchando contra plantas carnívoras y demás engendros y todo mezclando puzzles y acción.

Mistery Mania

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **3 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.0

Acer Aspire 8930

Multimedia portátil

Un nuevo portátil de la marca Acer con unas características multimedia más que interesantes. Todo un centro de ocio digital.

La gama alta de Acer nos presenta este nuevo modelo Aspire 8930 con características más que interesantes para el ocio digital.

Un equipo pensado para el multimedia que destaca por su gran pantalla de 18.4 pulgadas y gran resolución. Un micro potente y hasta 4 GB de RAM le permiten reproducir con gran calidad contenido en Alta Definición gracias a su reproductor Blue Ray. Pero en Acer también han pensado en la conectividad con su wifi, webcam e incluso un lector de tarjetas 6 en 1. Esto lo convierte en una exclusiva oficina portátil.

Quizás su disco duro se nos antoje excaso, sólo 320 GB, por lo que un disco externo es fundamental.

> Especificaciones

Procesador	Intel Core 2 Duo T9400 2.53 GHz
Memoria	4 GB DDR3 1066 Mhz
Pantalla	18.4" WUXGA TFT (1920 x 1080)
Gráfica	NVIDIA GeForce 9700M GT 512MB
Disco Duro	320GB 7200RPM SATA
Almacenamiento	Grabador de DVD y Lector Blu-Ray
Entrada	Lector de tarjetas digitales 6-en-1
Redes	Red WiFi 802.11a/g/
Sistema Operativo	Windows Vista Ultimate
Extras	Webcam Acer Eye





EL ASPECTO DEL NUEVO Aspire 8930 es muy resultón y su pad lateral de control multimedia, una gran idea.

PERIFÉRICOS

GENIUS LUXEMATE 720

Kit de teclado y ratón para Windows Vista

LuxeMate 720 es lo último de Genius en kits de teclado delgado multimedia para Windows Vista. LuxeMate 720 presenta teclas de acceso directo a Windows Vista, a Office, a Internet y a la reproducción de música y vídeo, álbum de fotos, MSN o YouTube. Por supuesto, todo inalámbrico.



ASUS W90 18"

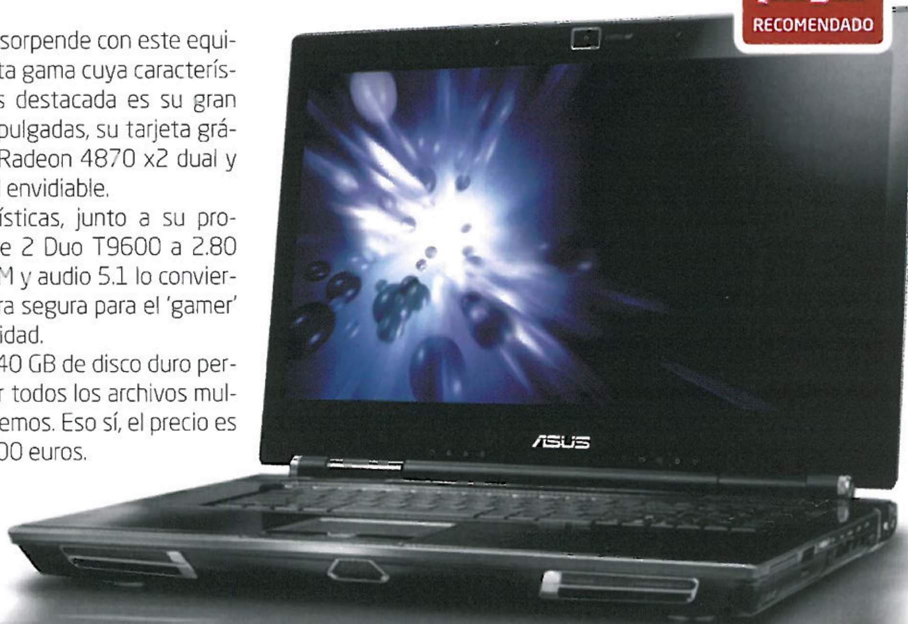
El más grande del mercado



Asus nos sorpende con este equipo de alta gama cuya característica más destacada es su gran pantalla de 18.4 pulgadas, su tarjeta gráfica ATI Mobility Radeon 4870 x2 dual y una calidad visual envidiable.

Estas características, junto a su procesador Intel Core 2 Duo T9600 a 2.80 MHz, 6 GB de RAM y audio 5.1 lo convierten en una compra segura para el 'gamer' extremo en movilidad.

Además, sus 640 GB de disco duro permitirán almacenar todos los archivos multimedia que deseemos. Eso sí, el precio es muy elevado: 3.200 euros.



EL ASUS W90 DESTACA por su gran tamaño y presencia contundente.

SENNHEISER HD800

Todo un lujo

Sennheiser tira la casa por la ventana con estos nuevos auriculares estéreo fabricados con materiales de primera calidad como el oro, la plata, el cobre, el acero inoxidable, el teflón y un plástico especial de gran resistencia usado en la industria aeronáutica.

Los *Sennheiser HD800* incorporan unos transductores de tamaño superior que mejoran el sonido de los graves y un diafragma de diseño especial que aseguran, consigue un sonido más natural.

Este lujo de auriculares cuestan la friolera de **999 euros**.



MUY BREVES



GARMIN-ASUS NÜVIFONE M20

Nuevo dispositivo "todo en uno"

La alianza entre las marcas Garmin y Asustek ha dado como fruto este terminal "todo en uno" que incluye funciones de telefonía móvil, navegador web y un sistema de navegación Premium a través del sistema operativo Windows Mobile 6.1. Combina conectividad dual 3G/tribanda HSDPA, Wi-Fi, navegador de Internet, email...

POWERSAFER AHORRA

Ayuda para ahorrar energía

Una mochila, un cargador de pilas y una gama de dispositivos que eliminan el 'stand by' son las propuestas de Powersafer para el Día del Padre. Una forma muy sencilla de hacer un regalo original que, además, ahorra energía y reduce las emisiones de CO^2.

Powersafer PS X: **29,95 €**
Powersafer PS X Multi (5 enchufes): **32,95 €**
Powersafer PS X Sensor: **7,95 €**

SAMSUNG WB550

Vídeo 720p y 12mpx.

Samsung Digital Imaging Co. ha presentado ***WB550***, una cámara digital de 12 megapíxeles, evolución del modelo más exclusivo de la compañía, la WB500 presentada en el CES 2009, que incorpora una de las lentes más potentes del mercado en una cámara compacta ultra-zoom. La ***WB550*** brinda la capacidad de grabar vídeo de alta definición con total comodidad. Así, los usuarios tendrán la posibilidad de grabar vídeos de alta resolución en formato 720p.

SILVERSTONE RAVEN RVM01B

Ratón gamer de altas prestaciones

Este dispositivo, con sensor láser 3.200 dpi, 50 Gs de aceleración y ajustes independientes de los ejes X e Y consigue un manejo fiable y fluido.
La firma Silverstone se posiciona de nuevo en el mercado de gadgets para gamers con este ratón de alta gama con un precio de **66,58 euros**.



REVOLTEC LIGHTMOUSE 2

Revisión del clásico inalámbrico

El exitoso modelo de Revoltec, el Lightmouse, recibe una actualización importante en su segunda revisión. El ***LightMouse 2*** es un ratón pensado para jugones, ya que su resolución de 1.600 dpi reales lo hace muy sensible a la hora de utilizarlo en juegos en primera personal o de estrategia en tiempo real. El manejo del mismo es muy suave, y tiene un agarre completamente ergonómico. Su base, especialmente creada a base de teflón, facilita una adherencia continua a lo largo de la superficie sin que se produzcan tirones. Por todo ello la respuesta a movimientos bruscos es excelente.



MUY BREVES

MULTIPLAYER PS2

Con cuatro amigos en la 'vieja' PS2

Con el nuevo Adaptador Multi-Player, los usuarios de la consola de Sony podrán conectar hasta 4 mandos a la vez para exprimir al máximo las posibilidades del modo "multi-jugador". Además tendrán la posibilidad de introducir una tarjeta de memoria, simultáneamente.



TARGUS XS BACKPACK

Mochila con chubasquero

Targus acaba de presentar una mochila para transportar el ordenador portátil: ***Targus XS Backpack.*** Especialmente destinada para llevar equipos de hasta 13,3 pulgadas, destaca por disponer de un espacioso interior y múltiples compartimentos. Además, integra un chubasquero.



CC GAMEPAD

Juega a Wii como en los viejos tiempos

Los seguidores de los videojuegos para Wii pueden disfrutar ya del mando *GC Gamepad* firmado por el fabricante Kaos Videogames.

Se trata de una avanzada herramienta de control -totalmente programable-, con un cuidado diseño, ligero, ergonómico y antideslizante para un manejo preciso.

El tacto de goma del *GC Gamepad* aporta un perfecto agarre, compatible también con la consola Nintendo GameCube. Destaca por sus funciones Turbo y Macro incorporadas, imprescindibles para programar los botones y lograr la velocidad de juego necesaria para vivir intensamente los videojuegos de acción.



EL MANDO OFRECE ESTE atractivo diseño , heredero de los clásicos y con las últimas prestaciones.

MICRÓFONOS INALÁMBRICOS

Canta con libertad

Sony facilita la vida a los jugadores de SingStar con los nuevos micrófonos inalámbricos. Calificados de "excelentes" por la comunidad, los micrófonos *SingStar inalámbricos* permitirán pegar saltos desde el sofá hasta la mesa sin ataduras. El lanzamiento de micrófonos SingStar inalámbricos está previsto para el 18 de marzo.

Según Sony, la comunidad SingStar ha podido probar los nuevos micrófonos *SingStar inalámbricos* y el 99% de los participantes calificaron los micrófonos de "Excelentes" o "Muy buenos".



COMPONENTES

ZOTAC GTS250 Y GTX285

Juega con todas las garantías gráficas

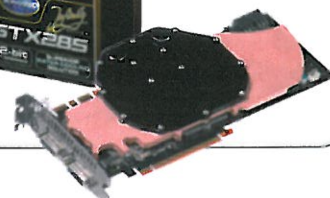
Zotac presenta su nueva gama de tarjetas basadas en los nuevos chipsets de Nvida, GTS250 y GTX285. En este caso, os mostramos la gama alta AMP! e Infinity que, en su modelo ***GTX285*** ofrece el procesador gráfico más rápido del mercado con un alto rendimiento a través de un bloque de agua para unos resultados extremadamente altos.
La ***GTS250 AMP! Edition***, por su parte, es la solución más adecuada en relación precio-rendimiento.





ZOTAC GEFORCE GTS 250 AMP! Edition incorpora la ultrarápida memoria GDDR3.





EL BLOQUE DE AGUA integrado de la GTX285 Infinity facilitará la vida a los amigos de la refrigeración líquida.

másquejuegos

Con 'la Guash'



LA CHICA DE LA TV

"Raúl siempre"



Es la chica del deporte de La Sexta. Es del Español a muerte y le encanta montar a caballo... Y es guapa y rubia. ¿Se puede pedir más?

Fuimos a quedar cerca del Bernabeu con Susana Guasch, la reportera de La Sexta que todos los fines de semana tiene que viajar a algún campo español y cubrir el partido al pie del cañón. Sin duda es el lugar apropiado para entrevistarla. Hacemos unas fotos en un césped -su hábitat natural- y luego nos tomamos un café con ella para cotillear un poco sobre su cita con Beckham y de paso lanzarle, entre otras, la pregunta del momento...¿Raúl sí o Raúl no?

› Hola Susana. A ver, para empezar nos intriga mucho descifrar esa manera tan extraña de expresarse que tienen los jugadores ¿Cómo llevas lo de que hablen y la mayoría de las veces no digan absolutamente nada?
› La verdad es que estoy bastante acostumbrada. El truco está en saber qué preguntar porque obviamente si haces preguntas simples obtienes respuestas simples. Luego influye el resultado: te puede pasar que los jugadores que quieres entrevistar hayan perdido el partido y no tengan ganas de decir nada.

› ¿Te llevas bien con ellos o en el fútbol no hay galanterías? ¿Recibes alguna clase de trato especial por ser una mujer?
› Por lo general me llevo muy bien con todos, además voy conociendo a gente de todos los equipos. Respecto a lo de ser chica, en realidad creo que da igual. Aunque bueno, después de un partido en el que ha llovido mucho, ven como te acercas con frío e igual sí que les da un poco más de cosilla.

› ¿Con quién te llevas mejor? ¿Y peor?
› Me llevo muy bien con Raúl y Casillas. También con Capdevila y Messi. La verdad es que no he tenido problemas con nadie, lo peor que te puede pasar es que no les apetezca hablar contigo.

› ¿De qué equipo eres?
› Soy del Espanyol desde siempre. Gracias a este trabajo también le he cogido cariño a equipos a los que nunca había pensado que apoyaría, como por ejemplo: el Sevilla, el Athletic, el Valencia, el Sporting...

› ¿Qué tal en Anfield? ¿Sufriste mucho con la derrota del Madrid?
› Pues sí, es que además fue una derrota escandalosa. La conclusión que sacamos tanto los periodistas españoles como los aficionados del Madrid, es que el equipo necesita un cambio...Y rápido. Eso sí, recomiendo a todo el mundo que le guste el fútbol, que vaya a ver un partido a Anfield. Allí el fútbol se vive de verdad y la afición tiene una actitud muy positiva con su equipo. Si el Madrid o el Barça tuviesen la misma afición seguro que ganarían todo lo que se propusiesen.

› ¿Alguna vez te ha pasado algo que te haya hecho pensar "tierra trágame"?
› Bueno en el Espanyol-Barça unos Boixos Nois estaban liándola y tirando bengalas al campo, y para colmo Henry se fue hacia esa zona del campo a celebrar el gol, lo que empeoró las cosas. Al acabar el partido me acerque para preguntarle y no supo que responder, sencillamente me dijo: "Me tengo que ir al vestuario". Creo que no se esperaba que una chica pudiese ser tan directa con un tema así.

› Cuándo vuelves a casa o no estás trabajando ¿te sigue gustando el fútbol?
› Claro, siempre me ha gustado el fútbol. Era aficionada desde muy pequeña e iba a los partidos, además tengo la suerte de trabajar en lo que me gusta. Es casi como un sueño hecho realidad.

› ¿Quién es para ti el mejor jugador del mundo? ¿Y el más guapo?
› Personalmente me quedaría con Raúl. También me gusta mucho como juega Messi. Bufff... ¡Hay muchos que son guapos! (risas) Pues Beckham es muy guapetón y también Fernando Llorente.

› ¿Qué pasó en aquella comida a la que te invitó el mismísimo David Beckham? ¿Estaba Victoria?
› Fue sorprendente. Estaba Victoria y también su representante. Fue todo un detalle el querer despedirse antes de dejar el Madrid. Es un tío muy normal y llano, incluso tímido, la verdad es que muy pocos futbolistas se prestan a algo así, a comer contigo y charlar de cosas que no sean fútbol. Además David habla más español de lo que la gente se piensa. Después nos regaló a mi y a otras periodistas presentes, un ramo de flores y una cesta de cosméticos de su marca. Es un señor.

› Mójate un poco con la pregunta del momento ¿Raúl sí o Raúl no?
› Hombre ya te he contestado antes (risas). Raúl siempre.

› ¿Qué te gusta hacer además de ver fútbol? ¿Jugar al fútbol quizás?
› Jugar... nada, yo prefiero verlo. Me gusta mucho viajar y luego lo típico... salir, ir al cine. Cuando tengo vacaciones también me suelo comprar un billete y volver a Barcelona. Es que el mar...

› ¿Estás viciada a algún videojuego? ¿FIFA , PES quizás?
› Me gusta mucho la Wii y el Wii Sports, sobre todo el tenis, los bolos y el golf. Me parece muy divertida y lo del mando resulta bastante realista. Me quita el gusanillo de otros deportes que nunca podría practicar por falta de tiempo.

Éxito en todo el mundo

Como locos con: Lisbeth Salander

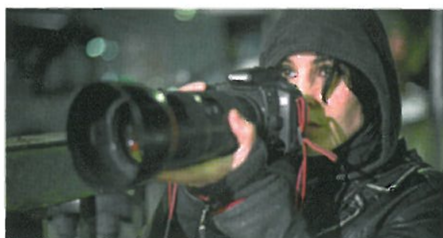
Pálida, delgada, pequeña, antipática, chunga...BRUTAL: la heroína de la trilogía Milennium de Stieg Larsson está arrasando por todo el mundo

En Suecia hay 9 millones de habitantes, y sólo allí se han vendido más de tres millones de libros de la trilogía Milennium de Stieg Larsson. No os desaniméis con los títulos que les han puesto en español: "Los hombres que no amaban a las mujeres" y "La chica que soñaba con una cerilla y un bidón de gasolina", estamos ante uno de los mayores bombazos literarios de los últimos 30 años. Se han traducido a 30 idiomas y la cifra de ventas roza ya los 11 millones de ejemplares.

De momento en castellano e inglés se han editado las dos primeras, y miles de lectores de todo el mundo (que no hablamos ni sueco ni francés) esperamos con ansiedad la tercera entrega, que se llamará "La reina en el palacio de las corrientes de aire", y que verá la luz, según parece, el 5 de junio, con un terrible desenlace para uno de los protagonistas, que morirá exactamente de la misma forma que lo hizo Larsson, de un ataque al corazón.

Lisbeth Salander ya es una heroína de masas: un personaje de apariencia débil que encierra, en el cuerpecillo de una chica de veintipico años, a una fiera capaz de desmontar organizaciones corruptas, y sobre todo, misóginas. El autor, la describe así: "Era una chica pálida, de una delgadez anoréxica, pelo cortado al cepillo y piercings en la nariz y en las cejas. En el cuello llevaba tatuada una abeja de dos centímetros y también dos brazaletes: uno el bíceps izquierdo, y otro en un tobillo. Además, al verla en camiseta de tirantes, se podía apreciar que en el omoplato lucía un gran tatuaje con la figura de un dragón. Lisbeth era pelirroja, pero se había teñido de negro azabache. Solía dar la impresión de que se acababa de levantar, tras haber pasado una semana de orgía con una banda de heavy metal".

Cada uno se la imagina como quiere, aquí tenéis la imagen de Noomi Rapace, la actriz que le da vida en la versión sueca de cine, en la que es la indiscutible protagonista. No está mal...
¿Cómo te la imaginas tú? ¿Qué candidata propondrías tú para el remake mundial de la peli (por el que al parecer, puja con fuerza la Paramount)? Nosotros, así a ojo, apostaríamos por una actriz tipo Winona "cuidado con las carteras" Ryder, o quizá Keira Knightley
> *Dopico*



¿Sabías que...?

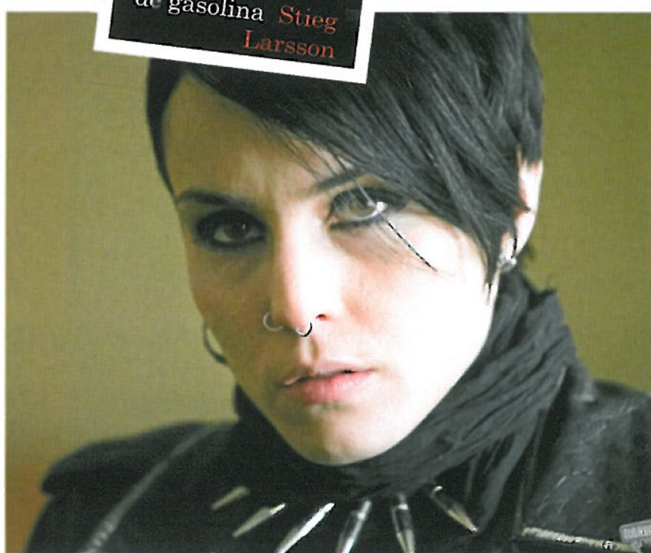
> Stieg Larsson murió en 2004 ajeno al exitazo de sus libros, poco después de entregar a su editor el tercero. Él pensaba escribir diez.

> Ahora, su pareja por un lado, y su padre y su hermano por el otro, pugnan por los derechos de autor y por su herencia, que según la ley sueca, y al no estar oficialmente casado con su novia (a pesar de llevar toda la vida juntos), corresponde a sus familiares directos.

> Y aquí es donde aparece el rumor: el padre y el hermano del autor reclaman a la "viuda" el ordenador portátil de Stieg Larsson, y parece que esta no está dispuesta a entregarlo. ¿Por qué? ¿Existe en ese ordenador un borrador del cuarto libro? Suena peliculero, pero en fin, ojalá...



Stieg Larsson nunca llegó a conocer el enorme éxito que cosecharon sus libros a lo largo y ancho del mundo.



CONCURSO



CONSIGUE YA LOS
20 PACKS DE
CAMISETA Y VIDEOJUEGO
PARA **XBOX360** Y **PS3**
QUE SORTEAMOS





ENVÍA UN SMS* AL **5549** CON LA CLAVE:
MP SEGUIDO DE UN ESPACIO
Y **STREETPS3**
Ó
MP SEGUIDO DE UN ESPACIO
Y **STREETXBOX**
Y **ENTRA EN EL SORTEO!**

¡NO TE LO PIERDAS!



12+ CAPCOM KOCH MEDIA PLAYSTATION 3 XBOX 360 XBOX LIVE player



Los mejores goles de gomaespuma

Konami y Gomaespuma se juntaron en Navidad para hacer que cada gol que se metiese en *Pro Evolution Soccer 2009* durante la feria de ocio Juvenalia se convirtiese en un euro, pero ¿qué van a hacer con todo ese dinero?

A quien no le suene 'Gomaespuma' que se meta en *www.gomaespuma.com* o en el YouTube y se parta el pecho con el vídeo del 'gitano' o la cuña de radio del 'albañil gallego'. Míticos. Guillermo Fesser y Juan Luis Cano siguen repartiendo sonrisas por todo el mundo, ahora, sobre todo, a través de la Fundación Gomaespuma y todas sus acciones solidarias. La última les puso a jugar a PES 2009 pero... ¿estos tíos saben de juegos? > *Por Chema Antón*

> ¿Os gustan los videojuegos?
> Guillermo Fesser: A mi me gustan más los bocadillos de sobrasada.

> ¿Habéis jugado alguna vez?
> Juan Luis Cano: Es que somos más de los billares. Yo era mucho de ping-pong y de futbolín. Alguna vez he jugado, pero no es lo que más he hecho en mi vida.

> GF: Yo estoy en una generación que no sé si es la misma de los de mi generación y no sé si estoy solo o hay alguien más, pero en MI generación, el videojuego llegó cuando yo ya tenía pocas ganas de adaptarme.

> ¿Y si os dijese Konami ahora mismo: 'Me escriban un videojuego'?

> JL: Joe macho, si se nos ocurriese así estaríamos forrados. Lo que más me interesaría sería algo que tuviese que ver con resolver un misterio. Creo que el mundo, cansado de tanta acción, vuelve a la reflexión. Una historia reflexiva y con mucho sentido del humor, sentido del humor siempre... Mira si no los aperitivos que nos han puesto, son para partirse de risa.

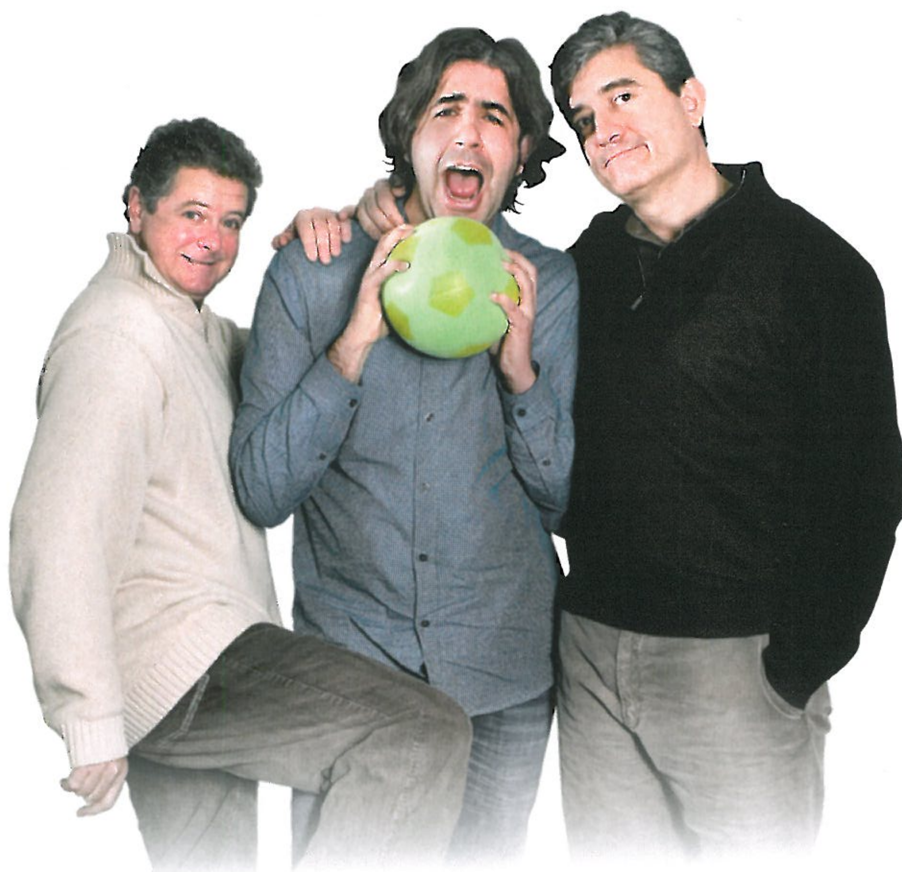
> ¿Y Cándida qué diría del juego?
> GF: Cándida es un videojuego en sí misma. Le pones una escoba para barrer la vida y ya es un videojuego. Cándida por ahí resolviendo casos en plan 'Los Ángeles de Cándida', con un plumero y resolviendo casos.

> ¿Pierde la gente el tiempo con los juegos?
> JL: No, eso depende de lo que piense cada uno que es perder el tiempo. A mí lo que me preocupa de la tecnología es que es demasiado novedosa y está metida en muchas cosas. Hay que preguntarse si es normal tener amigos en Australia, India y EEUU y no conocer a tu vecino.



>Hay que preguntarse si es normal tener amigos en Australia y no conocer a tu vecino

>¿Videojuegos? A mi me gustan más los bocatas de sobrasada



› ¿Sois futboleros?
› JL: Yo soy futbolero. Además que juego y no he dejado de jugar nunca. De chaval llegué a jugar hasta en Tercera División.

› GF: Yo al rugby que no sé si es lo que me gustaba, pero sí lo que me tocó jugar. El rugby tiene una imagen de deporte bruto, pero en realidad el fútbol es un deporte de caballeros jugado por animales y el rugby un deporte de animales jugado por caballeros. Es el único deporte que conozco que tiene dos tiempos obligatorios en el campo y otro en el bar del equipo local.

› ¿Y lo del Barça?
› GF: La ventaja del Barça sobre los otros equipos es que terminas el partido y te vas a la Boquería a tomarte una copita de cava y una tostada con foie con cebolla caramelizada encima.

› JL: Bueno, en el campo del Atleti también puedes ir a comer gallinejas.

› ¿Qué pasa en el mundo para que haya gente tan rica en Nicaragua y tan rica en Boadilla del Monte?
› JL: Pues que el mundo está dividido como en casillas del Monopoly. La especulación y el sistema que nos hemos montado que, a pesar de haber demostrado que no funciona y no es justo, estamos haciendo lo posible por volverlo a levantar.

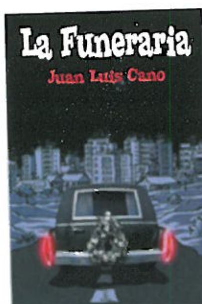
› GF: Antes, cada cuarenta o sesenta años había una revolución y hace tiempo que eso ya no ocurre. Hasta que África, Asia y América Latina no vuelvan a decidir su futuro, no habrá una nueva realidad.

› ¿Cuál ha sido vuestro gol del siglo?
› GF: El mejor yo creo que el gran gol fue la temporada de M80 por las mañanas. Yo creo que es lo más parecido a la felicidad profesional que vamos a poder llegar. Conjugaba las dos partes que más nos interesan de nuestra profesión: el periodismo, contando las cosas que ocurren; y el humor como vehículo. Fue una mezcla que nos hizo hacer el avión varias veces y subirnos la camiseta hasta el cuello.

Hasta que África, Asia y América Latina no vuelvan a decidir su futuro, no habrá una nueva realidad

› ¿Y el gol que os han metido por debajo de las piernas?
› GF: Yo creo que el gol más escandaloso que nos han metido fue el de Telecinco con una cosa llamada VIP Noche. Se acercaron a nosotros para darle un toque más elegante a su programación y cuando nosotros entramos en la programación, Telecinco había tirado de Mama Chicho otra vez. Fue una auténtica mofa.

› El gol más escandaloso que nos han metido fue el de Telecinco con una cosa llamada VIP Noche que iba a ser elegante... y fue una mofa.



Muertos de risa

Juan Luis Cano acaba de publicar 'La funeraria', una novela en la que una familia regenta un negocio de una funeraria en el Madrid de los sesenta. Una novela muy divertida que refleja la vida de la época y lo hace a través de un elegante humor negro.

Fundación Gomaespuma



La idea de la Fundación Gomaespuma es apoyar a la infancia a través del fomento de la educación. En parte eso significa también apoyar a las madres y en hacerlas entender que su hijo debe ir al colegio.

Nicaragua
La fundación cuenta con un colectivo de mujeres de la ciudad de Matagalpa, una región montañosa de cultivo de café. Allí ocurre que el precio del café está por los suelos y que los derechos de las mujeres no son demasiado respetados. Con sentido del humor y apoyadas en la radio, hacen un programa en el que cuentan que las mujeres tienen ciertos derechos, que no está bien que los maridos las peguen, ni que se 'beban' sus sueldos.

"Tengo muchas pesadillas"

Texto: Juan "Xcast" García

Tres locos de los videojuegos (Mario, Martín y Xcast), un bosque oscuro y una joven actriz, Maria Cotiello, a punto de estrenar serie en Cuatro, "¿Hay alguien ahí?".... Nosotros si que estábamos para darle la murga.



COMO SIEMPRE LLEGAMOS TARDE. Una mala tarde, una lesión de rodilla y una pizca de vagancia nos ha hecho cometer la felonía de acudir a la cita con retraso. Para más inri, no llevamos dinero encima y obligamos a la chica a invitarnos a un café... Eso es ir preparado. Aún con esas, María Cotiello una asturiana afincada en Madrid, no pierde la sonrisa. Ni siquiera cuando la llevamos a un parque oscuro a ver si daba el pego, por eso de su nueva serie en Cuatro "¿Hay Alguien Ahí?". Cuando creíamos que estaba aterrorizada consiguió arrebatarnos el micro:

"Hola... Me han traído aquí después de estar esperando 20 minutos y encima me han hecho pagarles los cafés..."

› Por lo que veo no te damos mucho miedo ¿No eres ni un poquito miedosa?
› Sí, mucho. Tengo pesadillas y además soy sonámbula. No tengo ninguna que se me repita, sólo la de caerse que es clásica.

› ¿Si estuvieras sola en un bosque y crees que alguien te persigue que harías?
› Me escondería... o echaría a correr, no sé. Mejor, correría hasta que encontrara un sitio donde esconderme y si me encontrasen les pegaría una paliza.

› Ya que hablamos de pesadillas ¿cómo sería la peor que podrías tener?
› Pffffff, pues posiblemente una en el que tuviera que quedar con Mario (nuestro Mario Fernández). No, en serio, alguno en la que le ocurriera algo a mi hermano o mi madre.

› Vamos, que el trabajo para ti no es lo primero. Entonces no te importaría que se borrara de tu mente todo recuerdo sobre ello, excepto...
› De Dios, la primera obra que hice con mi grupo de teatro en Mieres. Si sólo pudiera acordarme de una sería de esa.

› ¿En tu cabeza sólo hay sitio para tu familia y el 'curro' o también pilotas de videojuegos?
› Fatal... Me sacas del Buzz, del Singstar y del Guitar Hero -un poco- y ya está, no tengo tiempo para mucho más. Tengo la PS2.

› Pero fuiste presentadora del Gamelab en Gijón el año pasado junto a Martín. ¿No te enseñó nada sobre el tema?
› ¡Que me va a enseñar, con aprenderse el guión ya tenía bastante! Y ni eso hizo.

› (Interrumpe Martín) Pero tú tampoco.

› Ya bueno, improvisamos los dos. Fue un poco locura, pero muy divertido. A ver si este año repetimos. De vuelta a Asturies...

› Y así en plan asturiano pues, ¿a quién elegirías para una cena romántica: a Alonso o a Melendi?
› Oh... ¿No se puede elegir a Mario? (que también es de esas tierras) Creo que me reiría más con Melendi. Tiene pinta de ser más divertido.

› ¿Y lo más raro que te caracteriza?
› Tengo un montón de manías y costumbres como para enumerarlas. Lo más extraño: ¡colecciono Barbies!

› ¿Te parece que estamos intentado ligar contigo si te decimos que te pareces a Kate, la de Perdidos?
› Qué va, me lo dicen con cierta frecuencia. La diferencia es que en la isla no podría estar sin mi madre, una gaita y... Estaba pensando en un CD, pero sin radio ni electricidad no vale para nada. Así que diría semillas para poder comer.

› Y siendo Kate, con quien te quedarías con Jack, el médico, o con Sawyer, el picaruelo.
› Nunca he visto perdidos pero... Jack. No espera Sawyer.
Mejor, con los dos.

› Si no fueras actriz ¿qué serías?
› Desde pequeñita quise ser actriz así que tendría que ser algo relacionado con ello. Por ejemplo, profesora de actuación, directora de un teatro, o...

› ¿Qué podemos esperar de ti en el futuro?
› No sé, si supiera lo que me depara el futuro... Lo que sí que estaría bien es poder repetir esta entrevista algún día y si puede ser, trabajando en Asturias.



"Si no fuera actriz tendría que ser algo relacionado con el mismo ello. Desde pequeñita quise hacer lo que ahora hago."

COCHES Y MOTOS





Ford Iosis Max Concept

BRILLÓ CON LUZ PROPIA EN GINEBRA

Alcanza los 180 cv de potencia y posee un motor de 1.6 litros

El reciente Salón de Ginebra ha dejado muchas sorpresas. En total, han sido más de 30 los estrenos mundiales presentados por las marcas. De entre todos ellos, nos han parecido muy interesantes el nuevo Volkswagen Polo o los nuevos Renault Scénic y Grand Scénic, por poner algunos ejemplos. Entre los prototipos, nos ha llamado la atención este Ford, llamado Iosis Max Concept y que, no sólo apunta cómo será el próximo Focus C-Max de la marca del óvalo, sino que también anticipa muchas líneas maestras de la futura generación del Ford Focus, uno de los modelos más vendidos en España. Marca Motor tuvo el privilegio de visitar al equipo de diseñadores e ingenieros de este coche futurista antes de las jornadas de Prensa de la cita suiza. El concept se mueve gracias a un motor 1.6 litros de 180 CV de la familia 'Ecoboost'. Además, cuenta con la tecnología 'stop&start' que ayuda a economizar y reducir emisiones de CO_2 y, por último, tiene unos originales sistemas de apertura en las puertas, maletero y capó.

Yamaha Neo's 4

GASTA MENOS QUE UN MECHERO



Este scooter de Yamaha es un auténtico 'mechero'... por lo poco que consume. Cuesta 1.899 euros y con él, podemos recorrer un montón de kilómetros sin repostar. Y todo gracias a un nuevo motor de cuatro tiempos que ofrece un bajo nivel de emisiones, ideal para el tráfico del día a día en la ciudad. En cuanto a diseño, el Neo's, uno de los modelos más populares de esta marca japonesa, mantiene una estética moderna y simple. Destaca su cuadro de instrumentos digital con fondo de color azul y mucha información, así como el hueco que bajo el asiento.

PEUGEOT

EL 308 CC ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR A ESPAÑA



Esta primavera se pone a la venta el 308 CC, un cabrio de Peugeot con cuatro plazas y una línea muy atractiva. Sustituye al exitoso 207 CC y, en cuanto a motores, ofrece versiones de gasolina y diésel de 150 y 140 CV, respectivamente. En el futuro, se añadirán un nuevo gasolina (120 CV) y otro diésel (112 CV).

Mitsubishi Lancer Sportback 2.0 DI-

UN COCHE CON MUCHAS COSAS QUE DECIR

Probamos la versión de cinco puertas del nuevo Lancer. Nos ha parecido tan deportivo por diseño, como ahorrador por consumo. Todo un acierto.

Mitsubishi propone un modelo diferente para el segmento C, una alternativa real a los C4, Mégane, León... Se trata del Sportback, la versión de cinco puertas del nuevo Lancer. La carrocería agrada por su agresiva parrilla, denominada 'Jet Fighter', puesto que su diseño se inspira en los aviones de combate. Por lo demás, este Sportback supera a sus rivales por dimensiones. Tanto, que de no ser por su maletero (un poco justito), se acercaría más al segmento D que al de los compactos. En cuanto a los motores que ofrece, la mecánica es la misma que en la gama Sedán, con un bloque 1.8 MIVEC de gasolina (143 CV) y el que hemos probado en esta ocasión, el 2.0 diésel DI-D (140 CV). Con éste, el comportamiento nos ha parecido bueno y el coche nos ha transmitido deportividad, aunque hemos echado el falta un poco más de modernidad, dado que el propulsor, de origen Volkswagen, todavía tiene tecnología 'bomba-inyector' y no 'common-rail', por lo que no es el más silencioso del mercado, por así decirlo... Pero la firma nipona lo sabe y, por ello, ya trabaja en uno de 1.8.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: Motor: Gasóleo, delantero transversal, 4 cilindros en línea. Inyección directa (sistema bomba-inyector). Turbo de geometría variable. Intercooler • Cilindrada: 1.968 c.c. • Potencia: 140 CV a 4.000 rpm•Par: 310 Nm a 1.750 rpm • Transmisión: Tracción delantera, cambio manual de 5 velocidades. MEDIDAS: • Largo/Ancho/Alto: 4.585/1.760/1.515 mm • Batalla: 2.635 m •Maletero: 288-1.394 litros • Depósito: 59 litros • Peso: 1.540 kg PRESTACIONES: • Velocidad máxima: 204 km/h • 0-100 km/h: 9,6 segundos. CONSUMOS:• Urbano/extraurbano/mixto: 8,2/5/6,2 litros/100 km.

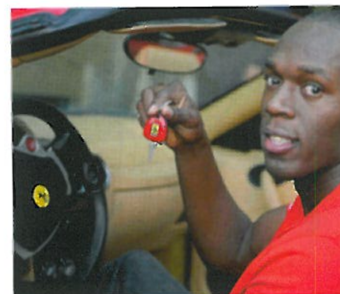
HYUNDAI
PLAN ANTI-CRISIS CON 'SEGURO DE DESEMPLEO'

Hyundai pone en marcha una iniciativa pionera en España, consistente en que la marca coreana se compromete a pagar la cuota de financiación durante un año, hasta un máximo de 600 euros, a todos aquellos clientes de entre 18 y 65 años que hayan adquirido un coche Hyundai y que hayan perdido su puesto de trabajo por la crisis.



Ferrari
UN 'CAVALLINO' DE LUJO PARA EL GRAN USAIN BOLT

Usain Bolt, plusmarquista de los 100 y 200 metros lisos y estrella de los pasados Juegos Olímpicos de Pekín, ha visto cumplido uno de los sueños de su vida, que era ponerse al volante de un Ferrari. El atleta jamaicano se dio unas vueltas en Montecarlo sobre el trazado de Fórmula 1 a los mandos de un impresionante F430 Spider.









Sportback supera a sus rivales por dimensiones. De no ser por su maletero se acercaría más al segmento D que al de los compactos



Ginetta
NUEVA TEMPORADA DE CARRERAS

Ya te puedes apuntar a las Carreras Ginetta G20, que cumplen 50 años de vida. La inscripción en esta competición británica monomarca cuesta 300 euros por carrera y 7.200 toda la temporada, a dividir entre dos pilotos. Más en ginettacars.com.



Mercedes
EXPERIENCIA ÚNICA SOBRE LA NIEVE

Mercedes lleva a cabo una promoción en estaciones de esquí de Lérida y Andorra para demostrar el buen funcionamiento de los sistemas de tracción integral en condiciones de baja adherencia. Más en www2.mercedes-benz.es.



Skoda
EL OCTAVIA CUMPLE 50 AÑOS

Skoda celebra el 50 aniversario del Octavia, del que ha vendido más de dos millones de unidades. Fue el 6 de enero de 1959 cuando salió de la fábrica Mladà Boleslav en la República Checa el primer coche con este nombre.

Camina o revienta

Sólo pretendemos hacerte la vida más cómoda y abrirte paso a través del asfalto, el campo, la playa o la montaña. Para ello, ponemos a tus pies una selección de calzado que te hará ir pisando fuerte en primavera y verano.

Encontrarás sandalias, zapatillas o deportivas para emular a tus héroes de videojuego o simplemente para parecerte a ti mismo, lo que siempre es un acierto.

Brinca, salta, chapotea o baila, pero siempre con el calzado apropiado. Decídete: camina o revienta. > ***Por Sol García***.





En homenaje a los cómics. NEW YORKER. MODELO 17-133 PVP: 14,95 €



De agua, pero bonitas. CORONEL TAPIOCA. MODELO RAIN WOMAN PVP: 24,99 €



De skate y con estampado. VANS. MODELO LA CRIPTA 2 MID. PVP: 70 €



De chico, muy marineras. CORONEL TAPIOCA. MODELO MANAH NAVY. PVP: 39,99€



Muy cómoda y deportiva. CIRCA. MODELO 205THUG_PBKOP PVP: 108 €



De cuero marrón, fresquitas. CORONEL TAPIOCA. MODELO MAWI BROWN PVP: 29,99 €

Imitando la piel de pitón. CORONEL TAPIOCA. MODELO MIRANDA WHITE TIGGER PVP: 29,99 €



De piel y para ir de duro. FLY LONDON. MODELO ROCCO PVP: 110 €



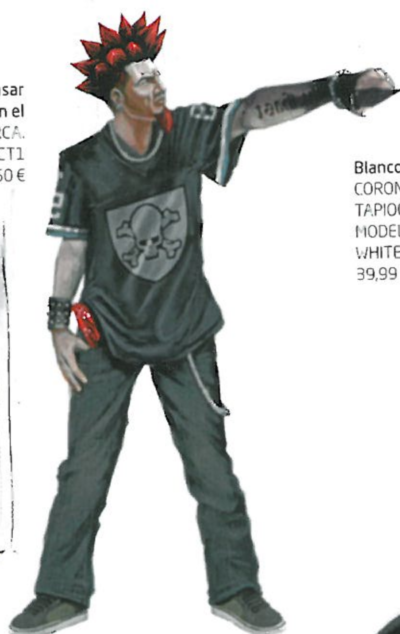




De auténtico rockero cadavérico. CIRCA. MODELO AL50W_BLKCARSON PVP: 66 €

Para pasar inadvertido en el parque. CIRCA. MODELO SLCT1 PVP: 50 €





Blanco nuclear. CORONEL TAPIOCA. MODELO MANAH WHITE PVP: 39,99 €



Veraniega y picassiana. NEW YORKER. MODELO 62-022 PVP: 14,95 €



De color caqui, muy cómoda. CORONEL TAPIOCA. MODELO BAM-KAKI PVP: 49,99€





Amarillo limón para el verano. FLY LONDON. MODELO P600942008. PVP: 120 €



De chica y con rayas rojas. VANS MODELO TORY PVP: 55 €



Es surfera y recuerda a las carreras. VANS. MODELO LACOSTA PVP: 35 €



Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en el Live

Xcast, Melongasoll y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL PREMIO: 2 Street Fighter IV entre aquellos que nos den una somanta de palos en Xbox Live.



Foro

1 Javier Furio
(email)

Topic:
Buenas, yo tengo un par de dudas que son: ¿el retraso con respecto a Japón y EEUU en el lanzamiento de Star Ocean IV se debe a que van a traducirlo al español y a remodelar el juego para acercarlo a la imagen occidental?
Y segundo, en la descarga del GTA IV: The lost & Damned, las armas, música, vehículos... ¿están disponibles en el juego original? (con Niko), y ¿para cuándo el siguiente capítulo descargable?

Respuesta:
Este juego de rol japonés se espera para los próximos meses a nuestro país. Si bien no se han anunciado novedades, sí llegará traducido al castellano.
Respecto a GTA: Lost & Damned, tenemos que decirte que la respuesta a la pregunta es: No. La experiencia de GTA TLAD está totalmente aparte del juego principal de GTA IV y de momento no hay planes de que eso cambie.

2 Pol Fate
(Email)

Topic:
Hola me llamo Pol y os sigo desde el numero 2. Por fin me he decidido a escribir, y tengo unas cuantas
¿Se sabe algo nuevo de Prototype?, ¿y su fecha de salida?
¿Sabéis si saldrá un Army of two 2? Me encanta jugarlo a pantalla partida con mi hermano.
Y por último, ¿cómo puedo hacer un backup de mis partidas guardadas?

Respuesta:
Prototype está mejorando día a día, como pudimos comprobar hace un mes en Nueva York. No hay grandes novedades respecto a él, excepto porque promete ser uno de los lanzamientos fuerte de Activision para este verano.
Hace pocas fechas se ha anunciado el desarrollo de Army of Two: The 40th Day para PS3 y 360. Poco se ha visto, pero seguramente llegue a finales de este mismo año.
Por desgracia no puedes a no ser que recurras a algún método deshonesto. Las partidas están 'linkadas' a tu gamertag, con lo que sólo se pueden usar con el perfil del que no se puede hacer una copia de seguridad..



3 Armand Domènech
(Barcelona)

Topic:
Acabo de adquirir una Xbox 360. Mis dudas son las siguientes: si compro un juego a través de xbox live, después este lo puedo grabar en un pen drive y guardarlo en la memoria de mi PC?, ¿sólo puedo jugarlo?. Después me gustaría que me recomendárais un Halo, ya que nunca he jugado a la saga.

Respuesta:
Felicidades por tu compra, seguro que no te vas a arrepentir. Con tu disco de 60 GB vas sobrado para descargar muchos juegos arcade, aunque no podrás transferirlos entre consolas ni con el PC. Es cierto que si no has jugado a Halo empezar con Halo 3 puede ser algo 'denso', pero es el mejor juego de la saga. Si no te gusta la idea, empieza por el primero y sigue en orden.

EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE WWW.XBOXMANIAC.ES
Ante el anuncio de Microsoft, en el que dicen estar mejorando el servicio técnico y los tiempos de reparación, así como su nivel de calidad...

BrutalDeluxe: Yo confirmo que están reparando las consolas... es más, un compañero de trabajo mandó una flasheada y le han devuelto una totalmente nueva a estrenar, con HDMI, en menos de 10 días. Otro colega mandó otra también flasheada y le han devuelto una con lector nuevo y placa nueva.
Vamos, que el tema de que te cambien la consola si está en garantía, funciona, incluso si eres un pirata con mucho morro.
JJRACER: Yo lo voy a comprobar dentro de poco, me han salido otra vez las 3 luces rojas. Mi Xenon recibida del SAT en verano del 2007 is dead.
Marksift: A mi nunca me ha pasado porque es bastante nueva, pero tengo un amigo que la tuvo que mandar dos veces y los regalos valen la pena. Aparte de que te la devuelven nuevita.
JJRACER: He recibido la consola del SAT y, por lo que he podido comprobar, tiene toda la pinta de ser Xenon, salvo que haya Zephyr sin HDMI, así que me imagino que dentro de un año, petará también. Lo peor: no me han ampliado la garantía y se termina el 6 de Mayo.

Los ganadores del mes

CONCURSO

3 Sudaderas Prototype

XxBRUTOTExX
Panhache 2008
Baconero

Esta liste es meramente informativa. Los ganadores han sido contactados de forma privada

Para el mes que viene...

CAMPEONATO DE HALO WARS

10.000 € para el ganador.

Microsoft ha creado un torneo nacional de Halo Wars ¿quieres participar?
>On -Line: del 28 de marzo al 12 de abril, en Torneos Online.
>Off-Line: del 28 de marzo y el 11 de abril, en 10 Forums FNAC de toda España.
Este torneo es externo a Marcaplayer, y sus bases se encuentran en ***www.halowars.es***

NINJA BLADE

3 juegos para celebrarlo.



Para celebrar este torneo (y como Halo Wars ya lo regalamos el mes pasado), tenemos tres Ninja Blade.

Envía **MP NINJA** al **5549** para entrar en el sorteo. (Coste del mensaje 1.20€).

Para el mes que viene...

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA

Tenemos tres juegos del próximo éxito de lucha libre, con todos los luchadores clásicos. Para participar envía un sms con el texto MP WWE al 5549 (Coste del mensaje 1,20€).





Envíanos todas tus dudas y preguntas

¿No sabes que juego elegir? ¿Deseas saber sobre algún título en concreto? ¿Se te ha estropeado la consola y no sabes que hacer? Todas las cartas que sean publicadas se llevarán un *código de Microsoft Points* por su fidelidad.
xbox@marcaplayer.es

Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

Juega en nuestras filas o contra nosotros: si lo haces bien, podrías llevarte un juego.

Nuestro reto:

Killzone 2

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega con él en SFIV. Podrías ganar un juego de PS3 que mostraremos el mes que viene.

Foro

1 Francisco Torres Devesa
E-Mail

Topic:
Por supuesto que Killzone 2 está a la altura de las espectativas. Nada más poner el juego en marcha percibí que se trataba de un juego 'superior', ya no solo graficamente, sino en ese ritmo y esa sensación que hace que te 'metas' de lleno en un juego con un realismo que supera a todo lo que mis ojos hayan visto. Tal es así que, siendo de los pocos afortunados en tener una PS3 y una 360, y habiendo jugado a las 'maravillas' de 360 como son Halo 3 y GOW 2, sólo puedo reponderles con un sonoro 'Ja!'. Ya querrá tener Microsoft todas las exclusivas que quiera, que la mejor sigue en 'casa' de Sony.

Respuesta:
Nos alegramos mucho de que te haya gustado el juego y, sobre todo, sabiendo que tienes tanto Xbox 360 como PlayStation 3 y que tu opinión es de lo más objetiva posible. Cuando quieras, nos echamos unas partidas on-line...

2 Jorge
E-Mail

Topic:
Hola me llamo Jorge soy un usuario de PS3 y lo primero es felicitaros por la fantástica revista que habéis realizado y por todos sus apartados. Ahora me gustaría saber si se ha confirmado ya la fecha del próximo God of War 3, si son ciertos los rumores acerca de un nuevo modo cooperativo y si sacarán una edición de coleccionista como hicieron con la segunda entrega.

Respuesta:
Hola Jorge, lamento comunicarte que la respuesta a esas tres preguntas que planteas es, ahroa mismo, un auténtico enigma. No hay fecha confirmada de lanzamiento, no se sabe si incluirá un modo cooperativo (aunque todo parece indicar que no lo hará) y de edición coleccionista tampoco hay nada confirmado, pero teniendo en cuenta que Sony cuida mucho los títulos importantes como será God Of War, es muy posible que se lance una edición especial del juego.
Mira, no hemos podido contestar muy bien tus preguntas, pero vamos a contarte algo de GOW3 que quizá no sepas:
En la tercera entrega del juego, además de tener acceso a nuevas armas y nuevos movimientos, Kratos será capaz de "montar" a diferentes enemigos, dirigiéndoles con las cadenas y haciéndolos chocar contra otros oponentes. Algunos de los escenarios del juego ya se han confirmado que se desarrollarán "a lomos" de titanes o, lo que es lo mismo, gigantescos personajes que soportarán sobre su espalda a Kratos y a todos sus enemigos en ese nivel.
¿Tienes suficiente por ahora? Esperamos poder ofrecerte nuevos detalles el mes que viene.

3 Ken Masters
E-Mail

Topic:
Hola! Aunque lleváis poco tiempo en el sector, he leído todos vuestros números y me encanta vuestra manera de enfocar el mundo de los videojuegos. Al grano:
1.- ¿Se sabe algo nuevo de COD6?
2.- Ahora que Resident Evil 5 ha llegado a PlayStation 3; ¿no creéis que es el momento de hacer un remake de la primera entrega? ¿se sabe algo?
3.- He leído rumores sobre la aparición de una nueva PSP, ¿es cierto? ¿tenéis algún detalle sobre ella?

Respuesta:
Hola! Vayamos por partes:
1.- Infinity Ward no ha soltado prenda sobre la nueva entrega de Call of Duty, pero parece casi confirmado que su nombre definitivo será COD: Modern Warfare 2. También sabemos que en su Twitter están pidiendo sugerencias a lectores y usuarios de sus juegos, pero no tenemos nada confirmado sobre la versión definitiva del juego.
2.- Lamento comunicarte que Capcom planea lanzar remakes del primer Resident Evil y de RE Zero... pero para Wii, aprovechando que ya salieron hace años en GameCube.
3.- Últimamente la red está repleta de rumores sobre una nueva portátil por parte de Sony, aunque no hay nada confirmado. Lo último: se dice que tendrá una pantalla deslizante que ocultará los controles cuando esté cerrada. ¿Será esto cierto?

Disgaea 3: Absence of Justice

En la universidad de Disgaea, Maritsu Evil Academy, el mejor estudiante ha de delinquir, saltarse las clases y evitar hacer los deberes; los demonios que llegan a tiempo a clase son los delincuentes.



¿Se te ocurre un argumento más delirante para un videojuego? Mándanoslo y podrías ganar uno de los Disgaea que regalamos.

Carta del mes

Versión de Gran Turismo para PSP

F. Alonso
E-Mail



¿Para cuando está previsto el lanzamiento de Gran Turismo para la portátil de Sony?

Respuesta:
Está previsto para dentro de... ¿5 años? En serio, el juego iba a lanzarse junto a PSP a finales de 2004, pero ha ido retrasándose indefinidamente hasta que a los usuarios (exceptuándote a tí, claro) de la portátil de Sony se les ha olvidado definitivamente. A este paso, es muy posible que el juego no llegue a salir nunca... aunque puede haber sorpresas.

Para el mes que viene...

¿A qué juego has dedicado más tiempo jugando on-line?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es cuál es tu juego preferido de PlayStation 3 para disfrutar a través de internet y por qué. ¡Las mejores cartas tienen premio!



TOP JUEGOS ON-LINE EN PS3

1	Killzone 2
2	Street Fighter IV
3	Resident Evil 5
4	FIFA 09
5	Little Big Planet
6	Call of Duty: World at War
7	SOCOM: Confrontation
8	Resistance 2
9	MotorStorm Pacific Rift
10	Pro Evolution Soccer 2009

Comunidad PC

Manda tus dudas, preguntas o ruegos sobre PC y compatibles a *pc@marcaplayer.es*



Gana una copia de **Burnout Paradise: The Ultimate Box**

Responde a la pregunta

Pregunta Abril:
¿Cómo se llama el desarrollador de Burnout?

¿Sabes cómo se llama el estudio de desarrollo de Burnout: Paradise: The Ultimate Box? Envía la respuesta a: pc@marcaplayer.es con el asunto BURNOUT. Puedes llevarte esta nueva edición del juego.

Foro



1 Miguel Castillo
(mail)

Topic:
Hola. Tengo un montón de juegos de PC antiguos, que corrían sobre MS-DOS. Ahora tengo un PC de última generación con Windows Vista y no soy capaz de hacer que funcionen aquellos juegos de PC. Hay algunos títulos increíbles que me gustaría volver a disfrutar. ¿Puedo hacerlos funcionar bien de alguna manera en mi PC? Gracias.

Respuesta:
Hola Miguel. Para jugar con esos juegos de MS-DOS necesitarás una aplicación que emule aquel sistema operativo, del mismo modo que necesitamos instalar emuladores si queremos jugar a juegos de otros sistemas como Super Nintendo, MSX, Spectrum... Te podemos recomendar la aplicación DOSBOX, un emulador que funciona realmente bien, aunque es un poco complejo de instalar y hacerlo funcionar. Pero puedes seguir diferentes tutoriales e instrucciones de configuración en su página web. Puedes desacargarlo y aprender a usarlo en ***www.dosbox.com***.



2 Esther Martín
(mail)

Topic:
Hola. Me gustan mucho los juegos de estrategia en tiempo real, pero la verdad es que no tengo demasiado dinero (soy menor de edad y mis padres no me dan demasiada paga) como para adquirir los últimos lanzamientos. ¿Me podíais recomendar un buen juego de estrategia que me enganche un buen número de horas y que no sea demasiado caro? También tendría que funcionar en un PC no demasiado moderno. Igual os pido algo muy complicado pero gracias de todos modos. Un saludo.

Respuesta:
Hola Esther. Entendemos tu falta de capital, estamos todos igual sin necesidad de tener que depender de la paga paterna. Pues ahora en concreto aparecen en el mercado algunos títulos a un precio muy asequible. *Emergency 4* llega a 9,95 euros y *Codename Pannzers: Cold Wars* a 29,95. También tienes *Imperivm Civitas III* (que salió hace un par de meses) a 19,95 euros. Otro título como *Command & Conquer Red Alert 3* ya puedes encontrarlo a un precio genial de 29,95 euros y ya están disponibles las series 'platinum' de juegazos algo más antiguos (a los que tal vez no has jugado aún y deberías) como *Civilization IV* o *Warhammer 40,000: Dawn of War* (ambos a 9,95 euros).

3 Emilio Latorre
(mail)

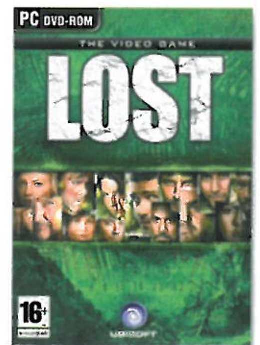
Topic:
Hola. Soy fanático de la saga de aventuras gráficas *Broken Sword* y creo recordar (lo leí en algún sitio) que una comunidad de aficionados estaba realizando una nueva versión que iba a poderse jugar de manera totalmente gratuíta. ¿Sabéis algo de este proyecto, conocéis a la gente que lo está llevando a cabo y cuándo estará disponible? Me encantaría poder jugarlo en cuanto esté disponible. Gracias.

Respuesta:
Pues estás muy bien informado, un grupo de aficionados llamado MindFactory ha ido reclutando programadores, grafista, compositores y demás artistas para realizar lo que ellos han llamado Broken Sword 2.5. Si no te has enterado ya, igual cuando leas esto te damos una gran alegría. Y es que el juego ya está terminado y está disponible para su descarga en la web oficial de su comunidad de desarrolladores:
www.brokensword25.com
El juego original aparece con voces en alemás y subtítulos en alemán e inglés. Pero, no te preocupes, porque la comunidad española de fans de la saga ya se lo han traducido enterito y han publicado la traducción para que puedas descargarla ya:
http://brokensword25castellano.awardspace.com

¡Sorteamos una tarjeta gráfica *Zotac GeForce 9800GTX*!

Una de las mejores tarjetas gráficas (en relación precio/rendimiento) del mercado puede ser tuya. Si mandas un SMS con el texto **MP GEFORCE** al **5549** podrás llevártela a casa. Además, la tarjeta incluye una copia del juego de PC, *Lost*. ¡Participa y suerte!
(Coste del mensaje: 1,2 euros + IVA)

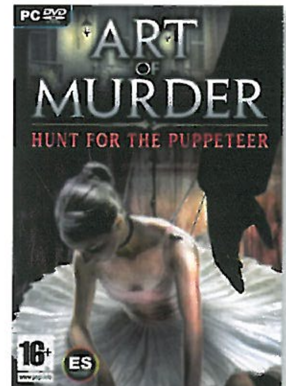




Concursos

Regalamos 10 copias de 'Art of Murder: Hunt for the Puppeteer'

¿Quiéres llevarte una copia de la aventura gráfica para PC *Art of Murder: Hunt for the Puppeteer*? Pues sólo tienes que enviar un SMS con el texto MP MURDER al 5549. Podrás llevarte una de las 10 copias .
(Coste del mensaje: 1,2 euros + IVA)



Todos los ganadores de los concursos del anterior número de Marca Player ya han sido contactados mediante el número de teléfono móvil con el que participaron.

Comunidad Nintendo

Wii
NINTENDO DS

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Mándanos un email a **nintendo@marcaplayer.es** con tus preguntas y sugerencias. Si quieres que publiquemos tu código de amigo, mándanoslo.

Pregunta abril:
¿Cuál es la mejor década de videojuegos para consolas de Nintendo?
Envía un correo a: nintendo@marcaplayer.es

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál es la mascota preferida de los nintenderos?

1 Jesús Muñoz
Castellón

Respuesta:

Puede que muchos otros que hayan mandado sus mensajes hayan dicho que Mario, y yo personalmente también voto por Mario, pero no podemos olvidarnos de Donkey Kong y de personajes como Link, que es el alma de uno de los mejores juegos de Nintendo. En cualquier caso, Mario siempre ha sido mucho más popular y hasta tiene una película.

Foro

2 Lafernix
Valencia

Muy buenas, soy fan de Nintendo, Capcom y por supuesto Marca Player. El otro día me llego un mensaje de la comunidad de Capcom informándome de una especie tarjeta Visa con la imagen de algunos de sus juegos.



Está todo en inglés, no entiendo como en el siglo en el que estamos (y con la web 2.0) y que prácticamente todas las páginas de internet están en todos los idiomas, la de Capcom no lo esté pero bueno. La cuestión es que me pareció interesante (con lo poco de inglés que sé) y me gustaría saber si vosotros podríais informarnos mejor de qué es y para qué sirve, la verdad es que sería interesante.

Respuesta:

En realidad son tarjetas VISA prepago que si empiezas a hacer cuentas salen un poco caras. Eso sí, son preciosas.

3 Jordi Martín Vega
e-mail

He podido observar en la sección "Comunidad Nintendo" decís que el número de e-mails recibidos ha bajado notablemente. ¿La causa? Casi no hay temas a tratar, ni nada sobre lo que la gente debería escribir. ¿Y los concursos? Ahora la mayoría de ellos son enviando un mensaje, cosa que hará que la mitad de la gente participe. Tengo una propuesta:

Mucha gente quiere hacer algo con sus juegos, algo más que comprarlos, jugarlos y dejarlos en su estantería cogiendo polvo. ¿La solución? Propongo que hagamos un "clan" de "Super Smash Bros Brawl" en el que la gente pueda participar, haríamos torneos entre los del "clan" y lucharíamos contra otros "clanes".

Respuesta:

Perfecto Jordi, creo que puede ser una gran idea. Para empezar. Creo que lo mejor es que todo el mundo que quiera formar parte del clan debería enviarme un email a ***nintendo@marcaplayer.es*** con su código de amigo para que yo mismo os agregue y os ponga en contacto para organizar un torneo preeliminar. ¡A pegarnos!

Ganadores

CONCURSO

5 Leyend of Sayuki (Wii)

- Mario Rodríguez
- Luis Valdeón
- Alberto Ferreras
- Luis Sánchez
- José Ignacio García

Esta lista es meramente informativa. Los ganadores han sido contactados de forma privada.

CONCURSO

5 House of the Dead: Overkill (Wii)

- Juan Herrera
- Jesús Fernández
- Alberto Villa
- Jesús Barahona
- Jaime Vega

Esta lista es meramente informativa. Los ganadores han sido contactados de forma privada.



CONCURSO

5 Concurso Scarface

- Julián Peña (Barcelona)
- Alberto Llorente
- César Vidal (San Sebastián)
- Sonia Luque
- Leonardo Cabeza Dimas

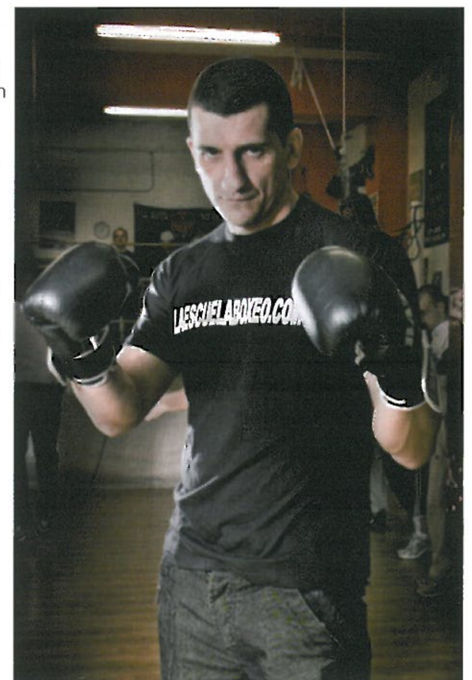
Esta lista es meramente informativa. Los ganadores han sido contactados de forma privada.

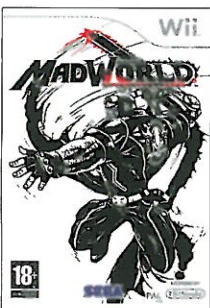
Concurso Don King: El Boxeo

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **BOXEO** para participar el en sorteo de un curso de boxeo de 3 meses en La Escuela (Madrid) y un pack compuesto de juego Don King El Boxeo para Wii, guantes de 10 oz y calzón de entrenamiento que sorteamos entre todos los participantes. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)







Concurso MadWorld

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **MADWORLD** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos para Wii y 5 camisetas que sorteamos entre todos los participantes. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

TODOS LOS VIERNES MÁRCATE UN CONCIERTAZO

CADA VIERNES

Por sólo 1,95 € + cupón del día

QUEEN	13-mar-09
A NIGHT WITH LOU REED	20-mar-09
TINA TURNER. LIVE IN RIO	27-mar-09
ERIC CLAPTON & FRIENDS LIVE	3-abr-09
JOE COCKER. LIVE IN BERLIN	17-abr-09
PRETENDERS	24-abr-09
MUSIC FOR MONTSERRAT	1-may-09
LIVE AT THE KNEBWORTH 1990 VOL. 1	8-may-09
LIVE AT THE KNEBWORTH 1990 VOL. 2	15-may-09
LEGENDS OF ROCK & ROLL	22-may-09
PET SHOP BOYS. LIVE SOMEWHERE	29-may-09
ROY ORBISON. AUSTIN CITY LIMITS	5-jun-09
STATUS QUO	12-jun-09
EURYTHMICS. SWEET DREAMS & LIVE	19-jun-09
WET WET WET	26-jun-09
ELO. LIVE AT WEMBLEY/DISCOVERY	3-jul-09

ENTRADA

REVIVE CON MARCA LOS CONCIERTOS MÁS MÍTICOS DE LA HISTORIA.

Ahora podrás volver a vivir toda la emoción de los conciertos más legendarios de la historia una y otra vez con MARCA. Disfruta en directo de artistas como Queen, Eric Clapton, Tina Turner, y muchos más por tan sólo 1,95 euros. ¡MARCA se sale!.

barcelona world race



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados

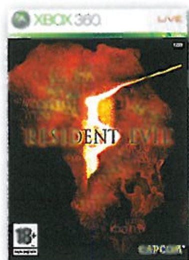
¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** a tu alcance a lo largo de enero y febrero.

1

360, PS3

Resident Evil 5

A LA VENTA EL 13 DE MARZO. Una saga clásica que trata de adaptarse a los nuevos tiempos que corren. Grandes gráficos, mucha adrenalina y disparos por doquier. Algo menos terrorífico de lo que solía ser, pero un juego genial de todas maneras.





2

Nintendo DS

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

A LA VENTA EL 20 DE MARZO. Una nueva vuelta de tuerca para las aventuras mafiosas de Rockstar. Esta vez eres un chino en la gran manzana y tienes que recuperar una reliquia familiar como sea. Asesinatos, secuestros y demás delitos incluidos en el pack.





3

Wii

Mad World

A LA VENTA EL 20 DE FEBRERO. La prueba más obvia de que los juegos para adultos también tienen cabida en la consola de sobremesa de Nintendo. Sangre a raudales y mucha diversión para la gente sin ningún tipo de complejos.





4

PC

Warhammer: Dawn of War 2



A LA VENTA DESDE FINALES DE FEBRERO. Uno de los juegos de estrategia más espectaculares de los últimos tiempos y uno de los grandes de esta temporada para los usuarios de PC.

5

PC

Empire Total War



A LA VENTA EL 4 DE MARZO. La guerra llega a la época de las grandes conquistas y se amplia al campo de batalla naval. Organiza un ejército con miles de soldados y álzate con la victoria final.

6

360, PS3, PC

Tom Clancy's H.A.W.X



A LA VENTA EL 5 DE MARZO. Si eres de los que han visto una y mil veces Top Gun, este es el juego perfecto. Combates aéreos aptos tanto para novatos como para pilotos curtidos en mil batallar aéreas.

7

PSP

Resistance Retribution



A LA VENTA El 19 DE MARZO. Otra saga que hace el viaje hacia la hermana pequeña de PS3 sin perder un ápice de calidad. Perfecto para los virtuosos de la acción y gente ansiosa de disparos en su consola portátil.

8

360, PS3

WWE Legends of Wrestlemania



A LA VENTA EL 20 DE MARZO. La versión ideal del espectáculo de golpes fingidos de Cuatro que tengan más de 16 años. Incluye a todos los viejos 'rockeros'...

9

360, PS3, PC

The Wheelman



A LA VENTA EL 20 DE MARZO. Vin Diesel llega dispuesto a demoler Barcelona calle por calle a base de disparos y golpes con el coche. Una aventura de acción con aires Hollywoodienses.

10

PS2

Persona 4



A LA VENTA EL 13 DE MARZO. Una de las mejores sagas de rol oriental se despide de la consola en que ha cosechado mayores éxitos. Exprime todo el potencial de la vieja consola de Sony.

* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.

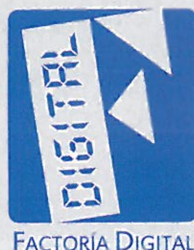


Todos los videojuegos

Aquí encontrarás los títulos disponibles en el mercado ordenados por **plataformas**

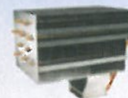
NINTENDO DS

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
42 Juegos de Siempre	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	29,95 €
A Cocinar con Jamie Oliver	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Ace Attorney: Apollo Justice	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Advance Wars: Dark Conflict	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Ajedrez - Sigue entrenando tu cerebro	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Anatomía de Grey: El Videojuego	NINTENDO DS	AVENTURA	16	39,95 €
Animal Crossing: Wild World	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Animal Genius	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Aqua Panic!	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Asterix Brain Trainer	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Asterix en los Juegos Olímpicos	NINTENDO DS	DEPORTES	7	39,95 €
Big Bang Mini	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	29,95 €
Bleach: The Blade of Fate	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Brain Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Bolt	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Broken Sword: la Leyenda de los Templarios	NINTENDO DS	AVENTURA GRAFICA	16	39,95 €
Call of Duty World At War	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Camina Conmigo	NINTENDO DS	OTROS	3	49,95 €
Castlevania: Order of Eclessia	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Children of Mana	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Chrono Trigger	NINTENDO DS	Rol	12	39,95 €
Chrono Twins	NINTENDO DS	ACCIÓM	12	24,95 €
Cocina Conmigo: ¿Qué preparamos hoy?	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Cooking Mama 2: Cocina con tus amigos	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Crosswords	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
CSI: oscuras intenciones	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Cuida tu Granja	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
De 10 en 10: Una Aventura Matematica	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Diddy Kong Racing DS	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Do You Speak English?	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	34,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Dolphin: Tus amigos del mar	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Dolphinz: Aventura en el zoo marino	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Donkey Kong Jungle Climbler	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Dragon Hunters	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Dragon Quest V: La Prometida Celestial	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Dragon Quest. The Chapter of the Chosen	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Dungeon Maker	NINTENDO DS	Rol	16	39,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Eledees:The Adventures of Kai and Zero	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Elite Beat Agents	NINTENDO DS	MUSICA	12	39,95 €
English Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Etrian Odyssey	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Exit	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	29,95 €
Evolution GT	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	29,95 €
Fashion Dogz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
FIFA 09	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Final Fantasy Crystal Cronicles: Ring of Fates	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Final Fantasy IV	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Final Fantasy XII: Revenant Wings	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Flower, Sun and Rain: The Endless Park	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Garfield Fun Fest	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Gauntlet	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	29,95 €
Geometry Wars Galaxies	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	14,95 €
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	NINTENDO DS	ACCIÓN	18	39,95 €
Great Empires: Rome	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	39,95 €
Guitar Hero On Tour: Decades	NINTENDO DS	MUSICA	3	49,95 €
Ham-Ham Training	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Hamsterz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Hanna Montana: Música a Tope	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Harvest Moon	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Hello Kitty Daily	NINTENDO DS	UTILIDAD	3	29,95 €
Hell's Kitchen	NINTENDO DS	UTILIDAD	3	29,95 €
Heroes of Mana	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
High School Musical: Vive el Verano	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Horse Life	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Horsez:Mi Aventura En El Rancho	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Hotel para Perros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Amazona	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Cocinera	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Imagina Ser Decoradora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Diseñadora de Moda	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Imagina ser Estrella del Pop	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Gimnasta	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Mama: Mira Cómo Aprenden	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Mi Diario Secreto	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Patinadora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Presenta La Academia de Baile	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Profesora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Veterinaria	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Tu Estudio de Moda	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Jackass	NINTENDO DS	ACCIÓN	18	44,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Jam Sessions: Tu guitarra de bolsillo	NINTENDO DS	MUSICA	3	19,95 €
Jenga	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Juegos de Viaje para Dummies	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Kim Possible	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	49,95 €
Kirby 2 Mouse Attack	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Korg DS-10	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Kung Fu Panda: El Guerrero Legendario	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	29,95 €
Lego Batman	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Littlest Pet Shop	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Los Sims 2:Vecinos y Mascotas	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Madagascar 2	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Magia en Acción	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	NINTENDO DS	DEPORTES	3	44,95 €
Mario Party DS	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Martina en la Montaña + Funda NDS	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Maths For Your Brain	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Maths Play	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Maths Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Metal Slug 7	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Metroid Prime Pinball	NINTENDO DS	PUZZLE	7	39,95 €
Mi Clinica Veterinaria	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mi Experto en Alemán	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mi Experto en Ingles	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto en Perros con César Millán	NINTENDO DS	OTROS	3	29,95 €
Mi Experto en Vida Sana ¿Sabes cómo cuidarte?	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto en Vida Sana. Dejar de Fumar con Alen Carr	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto En Vocabulario	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Tienda de Cachorros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Mind Your Language: Learn English!	NINTENDO DS	INTELGENCIA	3	29,95 €
Mistery Case Files:Millionheir	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Mistery Mansion	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Moon	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Moto Racer DS	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Monster Lab	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Mushroom Men: Rise of the Fungi	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Music Monstar	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
My Baby (Boy o Girl)	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
My Pet Shot	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
My Sims Party	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mysterious Dungeon: Shiren	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Naruto: Ninja Council	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Need For Speed Undercover	NINTENDO DS	CONDUCCION	7	39,95 €
New International Track & Field	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
New Super Mario Bros	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Ninja Gaiden Dragon Sword	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Ninja Town	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Nintendogs: Chihuahua y Compañía	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Personal Yoga Training	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Phoenix Wright: Ace Attorney. Trials and Tribulation	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Playmobil Piratas	NINTENDO DS	AVENTURA	3	34,95 €
Pokemon Diamante	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pokemon Mundo Misterioso	NINTENDO DS	ACCIÓN/ESTRATEGIA	3	39,95 €
Pokemon Perla	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pokemon Ranger: Shadows of Almia	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Power Rangers	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Practice English! Face Everyday Situations	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Prince of Persia: El Rey Destronado	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €









PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Princesas sobre Hielo	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2008	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Profesor Layton y la Villa Misteriosa	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Quien quiere ser Millonario	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Race Driver Grid	NINTENDO DS	CONDUCCION	12	39,95 €
Ratatouille: ¡La cocina loca!	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Rayman Raving Rabbids TV Party	NINTENDO DS	HABILIDAD	7	39,95 €
Real Madrid The Game	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Reto Mental	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Rhapsody: A Musical Adventure	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Rhytmn & Notes	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Runaway 2	NINTENDO DS	AVENTURA	12	
Secret Files: Tunguska	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Shaun White Snowboarding	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Shin Chan Flipa en Colores	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	44,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Sim Animals	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Skate It	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Sonic Rush Adventure	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	12	39,95 €
Space Invaders	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Spectrobes: A las Puertas de la Galaxia	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Speed Racer	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Spore Creatures	NINTENDO DS	SIMULADOR	7	39,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	NINTENDO DS	AVENTURA	16	39,95 €
Star Wars Las Guerras Clon: Alianza Jedi	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Starfox Command	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	39,95 €
Stratego Next Edition	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	29,95 €
Subbuteo	NINTENDO DS	DEPORTES		
Super Mario 64 DS	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Tamagotchi Connection Corner Shop 3	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Tenchu Dark Secret	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
The World Ends with you	NINTENDO DS	ROL	12	44,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	NINTENDO DS	DEPORTES	3	
Tom Clancy´s Endwar	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Tomb Raider Underworld	NINTENDO DS	AVENTURA	16	39,95 €
Tigerz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Tony Hawk Proving Ground	NINTENDO DS	DEPORTES	12	29,95 €
Top Spin 3	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Tornado	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	39,95 €
Totally Spies 4: Alrededor del mundo	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Training For Your Eyes	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Trauma Center: Under the Knife	NINTENDO DS	HABILIDAD	12	39,95 €
TSUMIKI - La torre infernal	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Tus Amigos de Disney	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Unsolved Crimes	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Ultimate Band	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Viaje al Centro de la Tierra	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Viewtiful Joe: Double Trouble	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Viva piñata	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Wall-E	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Warhammer 40 K Squad Command	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	24,95 €
Wario Master of Disguise	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	NINTENDO DS	LUCHA	16	39,95 €
Yoshis Island DS	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Yu-Gi.Oh! World Championship 2008	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Zubo	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	39,95 €

PC-CD

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Agon: The Lost Sword of Toledo	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	3	19,95 €
ANKH, El Corazón de Osiris	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	12	19,95 €
Belief and Betrayal	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	12	29,95 €
Brothers in Arms Pack (Codegame)	PC-CD	PACK	16	19,95 €
Catz 2006 (Codegame Kids)	PC-CD	SIMULADOR	3	19,95 €
Combat Over Israel	PC-CD	SIMULADOR	12	29,95 €
Combat Wings: Battle for Britain	PC-CD	SIMULADOR	12	19,95 €
Commander: Europe at War	PC-CD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Counter Strike Anthology	PC-CD	ACCIÓN	16	14,95 €
Counter Strike Source	PC-CD	ACCIÓN	16	29,95 €
Dungeons & Dragons Online: Stormreach [E]	PC-CD	ROL	12	59,95 €
El Señor de los Anillos Online: Sombras de Angmar	PC-CD	ROL	12	49,95 €
Empire Earth II: The Art of Supremacy	PC-CD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Europa Universalis: Roma	PC-CD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Guild Wars (Precio reducido) [O]	PC-CD	ROL	12	19,95 €
Guild Wars Factions (Precio reducido) [O]	PC-CD	ROL	12	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en Australia (Codegame)	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	3	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en el Zoo (Codegame Kids)	PC-CD	PACK	3	19,95 €
Ingles con los Lunnis (Nivel 1, 2 y 3 por separado)	PC-CD	EDUCATIVO	3	24,95 €
Lego Batman	PC-CD	AVENTURA	7	29,95 €
Los Sims 2 Cocina y Baño (Accesorios)	PC-CD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2: Abren Negocios	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Los Sims 2: Decora tu familia	PC-CD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2: Universitarios	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Los Sims: Magia Potagia (Classics)	PC-CD	ESTRATEGIA	7	9,95 €
Mage Knight: Apocalypse	PC-CD	ROL	18	39,95 €
Painkiller: Overdose	PC-CD	ACCIÓN	18	19,95 €
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	PC-CD	ROL	12	29,95 €
Settlers V Gold Edition (Codegame)	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Shogun Gold Edition: Shogun + Mongolian Invasion	PC-CD	PACK	16	19,95 €
Starcraft + Broodwar (Best Seller)	PC-CD	ESTRATEGIA	16	14,95 €
Stranglehold	PC-CD	ACCIÓN	18	49,95 €
Warcraft III: Reign of Chaos (Best Sellers)	PC-CD	ESTRATEGIA	12	14,95 €
Warcraft III:The Frozen Throne (Best Sellers)	PC-CD	ESTRATEGIA	13	15,95 €
World of Warcraft Castellano [O]	PC-CD	ROL	12	14,95 €
World of Warcraft: The Burning Crusade [O]	PC-CD	ROL	12	14,95 €

PC-DVD

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Anatomía de Grey: El Videojuego	PC-DVD	AVENTURA	16	19,95 €
Age of Conan: Hyborian Adventures [O]	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Alone in the Dark	PC-DVD	TERROR	18	49,95 €
Assassins Creed	PC-DVD	ACCIÓN	18	59,95 €
Asterix en los Juegos Olímpicos	PC-DVD	DEPORTES	7	29,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	PC-DVD	DEPORTES	3	29,95 €
Blacksite: Area 51	PC-DVD	ACCIÓN	16	44,95 €
Blazing Angels 2 Secret Missions (Codegame)	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	PC-DVD	ACCIÓN	16	44,95 €
Bolt	PC-DVD	AVENTURA	7	24,95 €
Burnout Paradise The Ultimate Box	PC-DVD	CONDUCCION	7	29,95 €
Call of Duty World At War	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos(Codegame Kids)	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Clive Barkers Jericho	PC-DVD	ACCIÓN	18	19,95 €
Codename Panzers: Cold War	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	49,95 €
Command & Conquer: Red Alert 3	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Cryostasis	PC-DVD	ACCIÓN		39,95 €
Crysis Warhead	PC-DVD	ACCIÓN	16	29,95 €
Dead Space	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Devil May Cry 4	PC-DVD	ACCIÓN	16	39,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PC-DVD	MUSICA	3	29,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros(Codegame Kids)	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
El Increible Hulk	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	PC-DVD	ACCIÓN	12	49,95 €
El Señor de los Anillos Minas de Moria	PC-DVD	ROL	12	29,95 €
El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Empire Total War	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
FEAR 2	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Fallout 3	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Far Cry 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Fenimore: The Revenge	PC-DVD	AVENTURA	12	29,95 €
FIFA 09	PC-DVD	DEPORTES	3	34,95 €
Flight Simulator X Gold	PC-DVD	SIMULADOR	3	34,95 €
Football Manager 2009	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Gothic Universe	PC-DVD	ROL	16	19,95 €
Grand Theft Auto IV	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Guild Wars (Colección completa)	PC-DVD	ROL	16	44,95 €
Guitar Hero World Tour	PC-DVD	MUSICA	12	39,95 €
Half Life 2 The Orange Box	PC-DVD	ACCIÓN	16	39,95 €
Half-Life 2: Episodio 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
Heist	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Hell's Kitchen	PC-DVD	UTILIDAD	3	19,95 €
Heroes of Might and Magic V Gold	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	44,95 €
Hotel para Perros	PC-DVD	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina ser Amazona Competición	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Imagina Ser diseñadora de moda (Codegame)	PC-DVD	HABILIDAD	3	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en tu Clínica	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Imperivm Civitas II	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Jack Keane	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	7	19,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Kung Fu Panda	PC-DVD	AVENTURA	7	26,95 €
Left 4 Dead	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Legendary: The Box	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Lego Indiana Jones: la Trilogía Original	PC-DVD	AVENTURA	7	29,95 €
Littlest Pet Shop	PC-DVD	SIMULADOR	3	49,95 €
Los Sims 2 (Megaluxe)	PC-DVD	SIMULADOR	12	39,95 €
Los Sims 2 Deluxe (Juego + expansión)	PC-DVD	SIMULADOR	12	59,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Los Sims 2 Mascotas	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Los Sims 2: Comparten Piso	PC-DVD	SIMULADOR	12	29,95 €
Los Sims Historias de Mascotas	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Madagascar 2	PC-DVD	PLATAFORMAS	7	29,95 €
Maelstrom	PC-DVD	ESTRATEGIA	18	44,95 €
Mass Effect	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Memento Mori	PC-DVD	AVENTURA	16	29,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PC-DVD	ACCIÓN	16	49,95 €
Mi Experto en Perros con César Millán	PC-DVD	OTROS	3	29,95 €
Mirror´s Edge	PC-DVD	ACCIÓN	16	49,95 €
Necrovision	PC-DVD	ACCIÓN	18	39,95 €
Need For Speed: Undercover	PC-DVD	CONDUCCION	12	49,95 €
Pirates of the Burning Sea	PC-DVD	ROL	12	39,95 €
Portal	PC-DVD	ACCIÓN	12	19,95 €
Prince of Persia	PC-DVD	AVENTURA	12	59,95 €
Pro Basket Manager	PC-DVD	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Cycling Manager 08-09	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Pure	PC-DVD	CONDUCCION	3	49,95 €
Race Driver Grid	PC-DVD	CONDUCCION	12	49,95 €
Rail Simulator	PC-DVD	SIMULADOR	3	39,95 €
Rainbow Six Vegas 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Real Madrid The Game	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Reprobates	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	44,95 €
Rfactor	PC-DVD	CONDUCCION	3	44,95 €
Rise of the Argonauts	PC-DVD	AVENTURA	18	49,95 €
Rush for Berlin	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Sacred 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
Saints Row 2	PC-DVD	ACCION	18	49,95 €
Sam & Max	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	7	29,95 €
Secret Service	PC-DVD	ACCIÓN	16	29,95 €
Shadowrun	PC-DVD	ACCIÓN	16	29,95 €
Shaun White Snowboarding	PC-DVD	DEPORTES	3	44,95 €
Shellshock 2: Blood Trails	PC-DVD	ACCIÓN	18	39,95 €
Siglo XIII: Muerte o Gloria	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Sim City Societies Deluxe	PC-DVD	SIMULADOR	7	49,95 €
Simon The Sorcerer 4	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	3	39,95 €
Sins of the Solar Empire	PC-DVD	ESTRATEGIA	7	39,95 €
Silent Hill Homecoming	PC-DVD	AVENTURA	18	39,95 €
Soldier of Fortune 3	PC-DVD	ACCIÓN	18	29,95 €
Sombras de Guerra:Guerra Civil Española(Ed.Esp)[E]	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Spore	PC-DVD	SIMULADOR	12	49,95 €
Spore Creature Creator Complete	PC-DVD	SIMULADOR	12	9,95 €
Spore Galactic Edition	PC-DVD	SIMULADOR	12	64,95 €
Sudden Strike 3	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Superbikes 2008	PC-DVD	CONDUCCION	3	39,95 €
Supreme Commander Gold (Juego+ Exp)	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Tabula Rasa [E] [O]	PC-DVD	ROL	16	44,95 €
The Club	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
The Elder Scrolls IV: Oblivion (Exp) (CodeGame)	PC-DVD	ROL	16	19,95 €
The Guild 2 (Gold Edition)	PC-DVD	ESTRATEGIA	7	14,95 €
The Last Remnant	PC-DVD	ROL	16	49,95 €
The Wheelman	PC-DVD	ACCIÓN	16	44,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Tom Clancy´s HAWX	PC-DVD	ACCIÓN	12	59,95 €
Tomb Raider Underworld	PC-DVD	AVENTURA	16	29,95 €
Trackmania (Edición Oro)	PC-DVD	CONDUCCION	3	9,95 €
Turok	PC-DVD	ACCIÓN	16	34,95 €
Uaz Racing 4x4	PC-DVD	CONDUCCION	7	29,95 €
UFO: Extraterrestrials	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Unreal Tournament 3	PC-DVD	ACCIÓN	16	54,95 €
Wall-E	PC-DVD	AVENTURA	3	29,95 €
Warhammer 40000: Dawn of War 2	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Warhammer Mark of Chaos: BattleMarch (Exp.)	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	29,95 €
Warhammer Online	PC-DVD	ROL	12	49,95 €
World of WarCraft - Battlechest [O]	PC-DVD	PACK	12	29,95 €
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (Exp.)	PC-DVD	ROL	12	34,95 €
Worldshift	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	19,95 €

PLAYSTATION 2

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Acme Arsenal	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	19,95 €
Alone in the Dark	PLAYSTATION 2	TERROR	18	49,95 €
ATV Offroad Fury 4	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	49,95 €
Barbie: La Princesa de los animales	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	29,95 €
Bolt	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	29,95 €
Buzz Escuela de Talentos	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz Hollywood	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	12	39,95 €
Buzz Junior Monsters	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Buzz Pop Music 40 Principales	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Buzz Sports Quiz	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz! Junior Robot Mania	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	39,95 €
Buzz: El Mega Concurso + Buzzers	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	12	59,95 €
Call of Duty 3 (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	29,95 €
Canis Canem Edit (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	19,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	39,95 €
CSI Las 3 Dimensiones del Asesinato	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	19,95 €
Dancing Stage Supernova 2	PLAYSTATION 2	MUSICA	7	29,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	59,95 €
Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito	PLAYSTATION 2	ROL	12	19,95 €
Dragon Ball Z: Infinite World	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	49,95 €
El Increible Hulk	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	29,95 €
Everybody's Tennis	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Eye Toy Total Combat	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	12	19,95 €
Eye Toy Total Fitness	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	3	19,95 €
Eye Toy: Play 3 + Camara (Platinum)	PLAYSTATION 2	PACK	3	39,95 €
Family Party	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	29,95 €
Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	3	19,95 €
FIFA 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Forbidden Siren 2	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	29,95 €
God of War II (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto Liberty City Stories (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	29,95 €
Guitar Hero Aerosmith	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Guitar Hero Aerosmith + 2 Guitarras	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	12	89,95 €
Guitar Hero II	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	49,95 €
Guitar Hero III	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	49,95 €
Guitar Hero III + Guitarra	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	79,95 €
Guitar Hero World Tour	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Hanna Montana: Únete a su gira mundial	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	29,95 €
High School Musical	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	29,95 €
Jak X (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	19,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	39,95 €
King Of Fighters: Maximum Impact 2	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	39,95 €
Kingdom Hearts 2 (Platinum)	PLAYSTATION 2	ROL	12	19,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	29,95 €
La Momia. La Tumba del Emperador Dragón	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	29,95 €
Lego Batman	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	29,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Star Wars: La Trilogía Original	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	3	29,95 €
Los Caballeros del Zodíaco 2: Hades	PLAYSTATION 2	LUCHA	3	69,95 €
Lumines Plus	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	29,95 €
Madagascar 2	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	54,95 €
Metal Slug Anthology	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	12	19,95 €
Monster Lab	PLAYSTATION 2	ROL	7	39,95 €
Monopoli Edición Mundial	PLAYSTATION 2	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Mx vs ATV Untamed	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	39,95 €
Naruto: Ultimate Ninja 3	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	49,95 €
Naruto: Uzumaki Chronicles 2	PLAYSTATION 2	AVENTURA	12	49,95 €
NBA 08	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	49,95 €
NBA 2K9	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
NBA Live 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Need For Speed Undercover	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	12	39,95 €
Odin Sphere	PLAYSTATION 2	ROL	12	39,95 €
Persona 4	PLAYSTATION 2	ROL	16	29,95 €
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	PLAYSTATION 2	ROL	12	29,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Stroke Golf	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PLAYSTATION 2	PUZZLE	3	29,95 €
Ratchet & Clank 3 (Platinum)	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	3	19,95 €
Real Madrid The Game	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	3	29,95 €
RTL Wintersports	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
Scarface	PLAYSTATION 2	ACCION	18	19,95 €
Secret Services	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	29,95 €
Singstar + 2 Microfonos (Eye Toy)	PLAYSTATION 2	PACK	12	59,95 €
Singstar 90s	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar La Edad de Oro del Pop Español	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Latino	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Legends	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Operación Triunfo	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Party	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Pop	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Pop Hits	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar R&B	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Rock Baladas	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar Rocks	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Summer Party	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Socom Combined Assault	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	49,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Sonic Unleashed	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	29,95 €
Soul Calibur III (Platinum)	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	39,95 €
Sports Challenge	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	19,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	39,95 €
Super Dragon Ball Z	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	49,95 €
Superbikes 2008	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	29,95 €
Syphon Filter Dark Mirror	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	49,95 €
Tekken 5 (Platinum)	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Tomb Raider Underworld	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	39,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Tomb Raider: Anniversary	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	19,95 €
Tony Hawk Proving Ground	PLAYSTATION 2	DEPORTES	12	49,95 €
Tourist Trophy (Platinum)	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	19,95 €
Trivial Pursuit	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Wall-E	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	39,95 €
Winx Club	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	29,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	39,95 €

PLAYSTATION 3

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
50 Cent Blood on the Sand	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	64,95 €
Afro Samurai	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	59,95 €
Alone in the Dark	PLAYSTATION 3	TERROR	18	69,95 €
Armored Core: For Answers	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Army of Two	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Assassins Creed (Platinum)	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Baja Edge of Control	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	64,95 €
Battlefield: Bad Company	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	64,95 €
Bioshock	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	59,95 €
Blazing Angels 2 Secret Missions	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Bolt	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	49,95 €
Burnout Paradise The Ultimate Box	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	7	39,95 €
Buzz! El Multiconcurso + Wireless Buzzers	PLAYSTATION 3	INTELIGENCIA	12	69,95 €
Call of Duty World At War	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Clive Barkers Jericho	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	39,95 €
Condemned 2	PLAYSTATION 3	TERROR	18	69,95 €
Dead Space	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Destroy All Humans: Paths of the Furon	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	64,95 €
Disgaea 3: Absence of Justice	PLAYSTATION 3	ROL	12	59,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PLAYSTATION 3	MUSICA	3	69,95 €
Dragon Ball Z: Burst Limit	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Dynasty Warriors 6	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Eat Lead	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Enemy Territory: Quake Wars	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Eternal Sonata	PLAYSTATION 3	ROL	12	69,95 €
Everybody's Golf: World Tour	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Eye of Judgement + Playstation Eye	PLAYSTATION 3	HABILIDAD	12	99,95 €
Facebreaker	PLAYSTATION 3	LUCHA	12	49,95 €
Far Cry 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
FEAR 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	64,95 €
Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli	PLAYSTATION 3	SIMULADOR	3	59,95 €
FIFA 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Fracture	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Golden Axe Riders	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Gran Turismo 5 Prologue	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	39,95 €
Grand Theft Auto IV	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Guitar Hero Aerosmith	PLAYSTATION 3	SIMULADOR	12	69,95 €
Guitar Hero + Guitarra Inalámbrica	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	99,95 €
Guitar Hero World Tour (Pack instrumentos)	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	209,95 €
Guitar Hero World Tour	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
The Orange Box	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	49,95 €
Haze	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	44,95 €
Heavenly Sword	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	29,95 €
Hellboy: The Science of Evil	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	64,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Killzone 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Legendary: The Box	PLAYSTATION 3	ROL	18	59,95 €
Lego Batman	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	49,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	59,95 €
Little Big Planet	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	69,95 €
Madagascar 2	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Medal of Honor: Airborne	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	29,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Mirror´s Edge	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Midnight Club 4: Los Angeles	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	59,95 €
Monopoli Edición Mundial	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	3	69,95 €
Mortal Kombat vs DC Universe	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Moto GP 08	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
Motorstorm Pacific Rift	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	16	69,95 €
Naruto Ultimate Ninja Stoem	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
NBA 08	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
NBA 2K9	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	59,95 €
NBA Live 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Need For Speed Undercover	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	69,95 €
NHL 2K9	PLAYSTATION 3	DEPORTES	16	59,95 €
Overlord: Raising Hell	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Prince of Persia	PLAYSTATION 3	AVENTURA	12	69,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	64,95 €
Pure	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
Race Driver Grid	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	69,95 €
Rainbow Six Vegas 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Ratchet & Clank: Armados hasta los Dientes	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	7	69,95 €
Resident Evil 5	PLAYSTATION 3	ACCIÓN/TERROR	18	59,95 €
Resistance: Fall of Man	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Resistance 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Rise of the Argonauts	PLAYSTATION 3	AVENTURA	18	69,95 €
Robert Ludlum`s: la Conspiración de Bourne	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Rock Band	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
Saints Row 2	PLAYSTATION 3	ACCION	18	69,95 €
Sega Mega Drive Ultimate Collection	PLAYSTATION 3	OTROS	3	59,95 €
Sega Rally	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	29,95 €
Shaun White Snowboarding	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Shellsock 2: Blood Trails	PLAYSTATION 3	ACCION	18	59,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	12	59,95 €
Silent Hill Homecoming	PLAYSTATION 3	AVENTURA	18	69,95 €
Singstar 2 + 2 Micrófonos con cable	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
Siren: Blood Curse	PLAYSTATION 3	AVENTURAS	18	19,95 €
Skate 2	PLAYSTATION 3	DEPORTES	16	69,95 €
Street Fighter IV	PLAYSTATION 3	LUCHA	12	59,95 €
Socom Confrontation + Headset (Auriculares)	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Soldier of Fortune 3	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	49,95 €
Sonic Unleashed	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Soul Calibur IV	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	59,95 €
Splinter Cell: Double Agent	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	39,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Superbikes 2008	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
The Club	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
The Wheelman	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Time Crisis 4 + Pistola	PLAYSTATION 3	ACCIÓN/ESTRATEGIA	16	89,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Tom Clancy´s HAWX	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Tomb Raider Underworld	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Top Spin 3	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	59,95 €
Trivial Pursuit	PLAYSTATION 3	INTELIGENCIA	3	49,95 €
Turok	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Uncharted: El Tesoro de Drake	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Unreal Tournament 3	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Valkiria Chronicles	PLAYSTATION 3	ROL	16	69,95 €
Viking: Battle for Asgard	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Virtua Fighter 5	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Virtua Tennis 3 (Platinum)	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	29,95 €
Wall-E	PLAYSTATION 3	AVENTURA	3	59,95 €
WWE Legends of Wrestlemania	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €

PSP

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Battle Over The Pacific	PSP	SIMULADOR	3	29,95 €
Buzz Concurso de Bolsillo	PSP	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Chessmaster: descubre el arte del ajedrez	PSP	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	PSP	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Crazy Taxi: La Guerra de los Taxímetros	PSP	CONDUCCION	12	49,95 €
Crush	PSP	PUZZLE	7	49,95 €
Daxter (Platinum)	PSP	PLATAFORMAS	7	19,95 €
Dragoneers Aria	PSP	ROL	12	49,95 €
Echochrome	PSP	HABILIDAD	3	29,95 €
Every Extend Extra	PSP	PUZZLE	3	34,95 €
Everybodys Golf 2	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
FIFA 09	PSP	DEPORTES	3	39,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Final Fantasy VII: Crisis Core	PSP	ROL	16	39,95 €
Football Manager 2009	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Gitaroo Man Lives!	PSP	MUSICA	3	19,95 €
God of War: Chains of Olympus	PSP	ACCIÓN	18	39,95 €
Grand Theft Auto Liberty City Stories (Platinum)	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto Vice City Stories (Platinum)	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Heat Seeker AKA Sidewinder	PSP	ACCIÓN	12	49,95 €
Hellboy: The Science of Evil	PSP	ACCIÓN	12	34,95 €
Killzone: Liberation (Platinum)	PSP	ACCIÓN	16	19,95 €
King of Clubs	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Lego Batman	PSP	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PSP	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Star Wars: La Trilogía Original (paltinum)	PSP	ACCIÓN	3	29,95 €
Los Simpson	PSP	AVENTURA	3	29,95 €
M.A.C.H.	PSP	ACCIÓN	7	19,95 €
Madagascar 2	PSP	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Marvel Trading Card	PSP	ESTRATEGIA	12	14,95 €
Medal Of Honor Heroes 2	PSP	ACCIÓN	16	19,95 €
Monster Hunter Freedom	PSP	ACCIÓN	12	19,95 €
Mortal Kombat: Unchained	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Mx vs ATV Untamed	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
Naruto Ultimate Ninja Heroes 2	PSP	LUCHA	12	39,95 €
NBA Live 09	PSP	DEPORTES	3	44,95 €
Need For Speed Undercover	PSP	CONDUCCION	12	44,95 €
Patapon 2	PSP	ACCIÓN	7	29,95 €
Play Chapas	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Cycling (Temporada 2008)	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	CONDUCCION	12	39,95 €
Ratchet & Clank: El Tamaño Importa (Platinum)	PSP	AVENTURA	7	19,95 €
Real Madrid The Game	PSP	SIMULADOR	3	29,95 €
Resistance: Retribution	PSP	ACCIÓN	16	39,95 €
Ridge Racer 2 (Platinum)	PSP	CONDUCCION	3	24,95 €
Shaun White Snowboarding	PSP	DEPORTES	3	49,95 €
Silverfall	PSP	ACCIÓN	12	29,95 €
Smash Court Tennis 3	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Socom Fireteam Bravo 2 + Headset	PSP	PACK	16	49,95 €
Sonic Rivals 2	PSP	AVENTURA	7	44,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Splinter Cell Essentials	PSP	ACCIÓN	16	24,95 €
Star Ocean Second Evolution	PSP	ROL	12	39,95 €
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	PSP	ACCIÓN	12	29,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PSP	AVENTURA	16	39,95 €
Street Fighter Alpha 3 MAX	PSP	LUCHA	12	29,95 €
Superbikes 2008	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
SWAT: Target Liberty	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Syphon Filter Logan's Shadow	PSP	ACCIÓN	16	39,95 €
Tales of the World	PSP	ROL	12	39,95 €
Tekken: Dark Resurrection (Platinum)	PSP	LUCHA	16	19,95 €
The Fast & The Furious	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PSP	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Tomb Raider: Anniversary	PSP	AVENTURA	16	29,95 €
UEFA Euro 2008	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Ultimate Ghosts N Goblins	PSP	ACCIÓN	7	19,95 €
Wall-E	PSP	AVENTURA	3	39,95 €
Warhammer 40 K Squad Command	PSP	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Warriors of the Lost Empire	PSP	ACCIÓN	12	24,95 €
Warriors Orochi	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Wild Arms XF	PSP	ROL	12	39,95 €
Wipeout Pulse	PSP	ACCIÓN	3	39,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PSP	LUCHA	16	44,95 €

WII

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Alien Syndrome	WII	ACCIÓN	12	29,95 €
Alone in the Dark	WII	TERROR	18	59,95 €
Anatomía de Grey: El Videojuego	WII	AVENTURA	16	44,95 €
Animal Crossing: City Folk	WII	ESTRATEGIA	3	49,95 €
Big Beach Sports	WII	DEPORTES	3	29,95 €
Bleach: Shattered Blade	WII	AVENTURA	12	59,95 €
Boom Blox	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Broken Sword: la Leyenda de los Templarios	WII	AVENTURA GRAFICA	12	59,95 €
Brothers In Arms: Double Time	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Bully: Scholarship Edition	WII	ACCIÓN	16	49,95 €
Call of Duty: World at War	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Carnival Games (Juegos de Feria)	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Castlevania Judgment	WII	LUCHA	12	29,95 €
Cooking Mama	WII	HABILIDAD	3	39,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	WII	PLATAFORMAS	7	39,95 €
CSI: pruebas ocultas	WII	AVENTURA GRAFICA	16	59,95 €
Deadly Creatures	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
Dead Rising: Terror en el Hipermercado	WII	ACCIÓN	18	39,95 €
Detective Conan: La investigación de Mirápolis	WII	AVENTURA	3	49,95 €
De Blob	WII	PLATAFORMAS	3	49,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	WII	MUSICA	3	49,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros	WII	SIMULADOR	3	19,95 €
Donkey Kong Jet Race	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Dragon Quest Swords	WII	ROL	12	59,95 €
El Increible Hulk	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
Excite Truck	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Facebreaker	WII	LUCHA	12	29,95 €
Family Party	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Family Ski & Snowboard	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Family Trainer Outdoor Challenge	WII	HABILIDAD	3	69,95 €
FIFA 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Ford Off Racing + volante	WII	CONDUCCION	3	44,95 €
Futbolín	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Geometry Wars: Galaxies	WII	ACCIÓN	3	39,95 €
Guinness World of Records	WII	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Guitar Hero Aerosmith + Guitarra Inalámbrica	WII	SIMULADOR	12	99,95 €
Guitar Hero III + Guitarra	WII	MUSICA	12	89,95 €
Guitar Hero World Tour	WII	MUSICA	12	59,95 €
Hannah Montana: Spotlight World Tour	WII	MUSICA	3	59,95 €
Harvest Moon Tree of Tranquility	WII	AVENTURA	3	39,95 €
Hotel para Perros	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Kororinpa	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Kung Fu Panda: El Guerrero Legendario	WII	AVENTURA	7	59,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	WII	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Las nuevas aventuras de Shin chan para Wii	WII	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Lego Batman	WII	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	WII	AVENTURA	7	59,95 €
Links Crossbow Training + Zapper	WII	AVENTURA	12	29,95 €
Littlest Pet Shop	WII	SIMULADOR	3	39,95 €
Mad World	WII	ACCIÓN	18	49,95 €
Madagascar 2	WII	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Mario Kart + Volante para Wiimote Nintendo	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Mario Party 8	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Mario Power Tennis	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Mario Strikers Charged Football	WII	DEPORTES	7	49,95 €
Metroid Prime 3 Corruption	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
Mi Experto En Vocabulario	WII	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Hotel Para Mascotas	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
Monopoli Edición Mundial	WII	ESTRATEGIA	3	44,95 €
Monster Lab	WII	ROL	7	49,95 €
Mushroom Men: Spore War	WII	AVENTURA	7	59,95 €
Moto GP 08	WII	CONDUCCION	3	39,95 €
My Sims Party	WII	SIMULADOR	3	39,95 €
Naruto Clash of Ninja Revolution 2	WII	LUCHA	12	49,95 €
NBA Live 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Need For Speed Undercover	WII	CONDUCCION	12	49,95 €
Nitro Bike	WII	CONDUCCION	3	59,95 €
Opoona	WII	ROL	7	59,95 €
Pangya Golf	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Pikmin	WII	ESTRATEGIA	3	29,95 €
Pitfall La Gran Aventura	WII	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Pokemon Battle Revolution	WII	LUCHA	7	49,95 €
Pop Star Guitar	WII	MUSICA	12	49,95 €
Princesas	WII	AVENTURA	3	59,95 €
Pro Evolution Soccer 2008	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	WII	PUZZLE	3	44,95 €
Quien quiere ser Millonario	WII	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Rapala Fishing Frenzy Boundle	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Rayman Raving Rabbid TV Party	WII	HABILIDAD	7	49,95 €
Ready 2 Rumble: Revolution	WII	DEPORTES	12	39,95 €
Real Madrid The Game	WII	SIMULADOR	3	39,95 €
Rock Band	WII	MUSICA	12	49,95 €
Rogue Trooper Quartz Zone Massacre	WII	ACCIÓN	16	44,95 €
Runaway 2	WII	AVENTURA	12	39,95 €
RTL Wintersports	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Sam and Max Season 1	WII	AVENTURA GRAFICA	7	39,95 €
Samba de amigo	WII	MUSICA	3	49,95 €
Secret Files: Tunguska	WII	AVENTURA	12	49,95 €
Sega Bass Fishing	WII	SIMULADOR	3	39,95 €
Shaun White Snowboarding	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Skate It	WII	DEPORTES	3	49,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Sonic Unleashed	WII	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Soul Calibur Legends	WII	LUCHA	16	59,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	WII	ACCIÓN	12	59,95 €
Sports Challenge	WII	HABILIDAD	3	44,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	WII	AVENTURA	16	59,95 €
Star Wars Las Guerras Clon	WII	LUCHA	12	59,95 €
Super Mario Galaxy	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Super Paper Mario	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Super Smash Bros. Brawl	WII	LUCHA	12	49,95 €
Tenchu 4	WII	AVENTURA	16	59,95 €
The House of the Dead 2 & 3 Return + Fusil	WII	ACCIÓN	16	49,95 €
The House of the Dead Overkill	WII	ACCION	18	49,95 €
The Legend of Zelda: Twilight Princess	WII	AVENTURA	7	59,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Tomb Raider Underworld	WII	AVENTURA	16	49,95 €
Tony Hawk Proving Ground	WII	DEPORTES	12	39,95 €
Top Spin 3	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Trauma Center: New Blood	WII	AVENTURA GRAFICA	12	49,95 €
Triivial	WII	INTELIGENCIA	3	44,95 €
Trivial Pursuit	WII	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Ultimate Band	WII	MUSICA	3	59,95 €
Ultimate Board Game Collection	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Wall-E	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Wario Land The Shake Dimension	WII	PLATAFORMAS	7	49,95 €
We love Golf!	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Wii Fit + Tabla de Equilibrio	WII	HABILIDAD	3	89,95 €
Wii Music	WII	MUSICA	3	49,95 €
Wii Play + Wii Remote	WII	PACK	3	49,95 €
Wing Island	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
Worms: Una GusanOdisea	WII	ACCIÓN/ESTRATEGIA	7	29,95 €
WWE Smackdown vs. Raw 2009	WII	LUCHA	16	59,95 €

XBOX 360

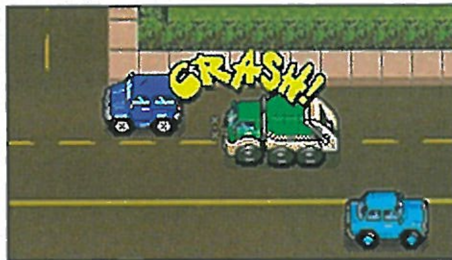
PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
50 Cent Blood on the Sand	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
Afro Samurai	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Alone in the Dark	XBOX 360	TERROR	18	69,95 €
Armored Core: For Answers	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Army of Two	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Assassins Creed (Cassics)	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Baja Edge of Control	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	54,95 €
Battlefield: Bad Company	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	XBOX 360	DEPORTES	3	64,95 €
Bioshock	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Blazing Angels 2 -Secret Missions	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Blue Dragon	XBOX 360	ROL	12	29,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Bolt	XBOX 360	AVENTURA	7	49,95 €
Bully: Scholarship Edition	XBOX 360	ACCIÓN	16	49,95 €
Burnout Paradise The Ultimate Box	XBOX 360	CONDUCCION	7	39,95 €
Call of Duty World At War	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Call of Juarez	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Clive Barkers Jericho	XBOX 360	ACCIÓN	18	39,95 €
Command & Conquer: Red Alert 3	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Condemned 2	XBOX 360	TERROR	18	69,95 €
Crackdown	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Crash: Guerra al cocomaníaco	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Dead Space	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Destroy All Humans: Paths of the Furon	XBOX 360	ACCIÓN	16	64,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	XBOX 360	MUSICA	3	49,95 €
Dragon Ball Z: Burst Limit	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €
Dynasty Warriors 6	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Eat Lead	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Enemy Territory: Quake Wars	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Fable 2	XBOX 360	ROL	16	64,95 €
Fallout 3	XBOX 360	ROL	18	69,95 €
Far Cry 2	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
FEAR 2	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
FIFA 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Fracture	XBOX 360	AVENTURA	16	69,95 €
Gears of War 2	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
Golden Axe Riders	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Grand Theft Auto IV	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Guitar Hero Aerosmith	XBOX 360	SIMULADOR	12	69,95 €
Guitar Hero + Guitarra	XBOX 360	SIMULADOR	12	99,95 €
Guitar Hero II	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Guitar Hero World Tour (Pack instrumentos)	XBOX 360	MUSICA	12	209,95 €
Guitar Hero World Tour	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Halo 3	XBOX 360	ACCIÓN	16	64,95 €
Halo Wars	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	64,95 €
Infinite Undiscovery	XBOX 360	ROL	16	59,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Kung Fu Panda	XBOX 360	AVENTURA	7	59,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Left 4 Dead	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Legendary: The Box	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Lego Batman	XBOX 360	AVENTURA	7	49,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	XBOX 360	AVENTURA	7	59,95 €
Lips+ Micros	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Madagascar 2	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Midnight Club 4: Los Angeles	XBOX 360	CONDUCCION	12	59,95 €
Mirror´s Edge	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Mortal Kombat vs DC Universe	XBOX 360	LUCHA	16	59,95 €
Moto GP 08	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Mx vs ATV Untamed	XBOX 360	CONDUCCION	3	64,95 €
Naruto The Broken Bond	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
NBA 2K9	XBOX 360	DEPORTES	3	59,95 €
NBA Live 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Need For Speed Undercover	XBOX 360	CONDUCCION	12	69,95 €
NHL 2K9	XBOX 360	DEPORTES	16	59,95 €
Ninja Gaiden II	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
Phantasy Star Universe	XBOX 360	ROL	12	69,95 €
Prince of Persia	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	XBOX 360	DEPORTES	3	64,95 €
Pure	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Race Driver Grid	XBOX 360	CONDUCCION	12	69,95 €
RACE Pro	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Rainbow Six Vegas 2	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Rapala Fishing Frenzy	XBOX 360	DEPORTES	3	49,95 €
Resident Evil 5	XBOX 360	ACCIÓN/TERROR	18	59,95 €
Rise of the Argonauts	XBOX 360	AVENTURA	18	69,95 €
Robert Ludlum´s: la Conspiración de Bourne	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
Rock Band 2	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Rock Band	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Rock Band, guitarra micrófono y batería	XBOX 360	PACK PERIFERICOS	12	169,95 €
Saints Row 2	XBOX 360	ACCION	18	69,95 €
Scene it!: Grandes Éxitos de Taquilla	XBOX 360	HABILIDAD	3	69,95 €
Secret Services	XBOX 360	ACCIÓN	16	49,95 €
Sega Mega Drive Ultimate Collection	XBOX 360	OTROS	3	59,95 €
Shaun White Snowboarding	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Shellshock 2:Blood Trails	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	XBOX 360	ESTRATEGIA	12	59,95 €
Silent Hill Homecoming	XBOX 360	AVENTURA	18	69,95 €
Skate 2	XBOX 360	DEPORTES	16	69,95 €
Smash Court Tennis 3	XBOX 360	DEPORTES	3	44,95 €
Street Fighter IV	XBOX 360	LUCHA	12	59,95 €
Sonic Unleashed	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Soul Calibur IV	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	XBOX 360	ACCIÓN	12	59,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	XBOX 360	AVENTURA	16	69,95 €
Superbikes 2008	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Supreme Commander	XBOX 360	ESTRATEGIA	12	59,95 €
The Elder Scrolls IV: Aventura completa	XBOX 360	ROL	16	29,95 €
The Last Remnant	XBOX 360	ROL	16	69,95 €
The Wheelman	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
TimeShift	XBOX 360	ACCIÓN		59,95 €
Tom Clancy´s Endwar	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Tom Clancy´s HAWX	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Tomb Raider Underworld	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Tony Hawk Proving Ground	XBOX 360	DEPORTES	12	49,95 €
Too Human	XBOX 360	ACCIÓN	12	64,95 €
Top Spin 3	XBOX 360	DEPORTES	3	59,95 €
Trivial Pursuit	XBOX 360	INTELIGENCIA	3	49,95 €
Turok	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
Unreal Tournament 3	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
You´re In The Movies	XBOX 360	OTROS	3	49,95 €
Viking: Battle for Asgard	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Virtua Fighter 5	XBOX 360	LUCHA	16	29,95 €
Viva Piñata 2: Trouble in Paradise	XBOX 360	HABILIDAD	3	54,95 €
Viva Piñata Party Animals	XBOX 360	HABILIDAD	3	39,95 €
Wall-E	XBOX 360	AVENTURA	3	59,95 €
Warhammer Mark of Chaos: BattleMarch	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	59,95 €
WWE Legends of Wrestlemania	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €

> Próximo número

Descubre qué te vas a encotrarel mes que viene en tu revista Marca Player







El mes que viene... ¿Quieres trabajar en el sector de los videojuegos?

¿Siempre has soñado con trabajar junto a Cliff B.? ¿O crear tus propias aventuras virtuales? Pues Marca Player va a ayudarte. ¡En el próximo número podrás participar en un exclusivo concurso a través del que podrás ganar una beca para trabajar en el Zed! ¡No te lo pierdas!

Split/Second

¿Quieres participar en la carrera más peligrosa de la Historia?

Disney prepara un juego de coches que nos ha dejado ya con la boca abierta y los ojos como platos.



Duelo a sol

Te mostramos todos los juegos basados en cowboys

¿Eres de los que les gustan los juegos de tíos duros en el salvaje Oeste? Pues no te puedes perder el reportaje de Gustavo basado Brokeback Mountain.



Enemigo mío

El jefe de final de fase que puebla tus pesadillas, con lo mejor de cada casa.

Listo como Raam, con más mala leche Gruntilda, una espada más grande que el Rey Arthas... Nuestro particular monstruo Frankenstein, el enemigo perfecto para tus noches más incómodas.



Fall Out Boy

Entrevistamos a una de las bandas de moda del panorama musical internacional y nos colamos en su concierto en Madrid. ¡Y vivimos para contarlo!



¿Qué sabes de tu país?

En el juego más conocido de preguntas y respuestas de las consolas llega el momento de demostrar qué sabes de tu propio país. ¿Hacemos la prueba?



Especial: Gadgets para gamers

¡No te lo pierdas el especial que Juanma os tiene preparado para que juguéis siempre con los mejores gadgets del mercado! ¡Juega con ventaja!



¿Francis Bacon y Silent Hill juntos? El arte en los juegos

Mario, nuestro experto en Arte, analizará los juegos que beben directamente de los grandes pintores, escultores y artistas en general de la Historia. Por ejemplo, ¿sabéis que Bacon incide de lleno en el diseño de todos los monstruos de Silent Hill? Pues os llevaréis muchas sorpresas el mes que viene.

** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*